ZZAP!
52
PAGINE
A 8 BIT!
XENIA
EDIZIONI
MAGGIO 2002 - Anno XVII Numero 85 - Euro 0 - http://www.tgmonline.it
Medaglia d'oro a
ENFORCER
Un incredibile sparatutto di Manfred Trenz
L'RPG definitivo per il Commodore 64
THE NEWCOMER
Una medaglia d'oro che supera il megabyte!
PRINCE OF PERSIA
La strabiliante conversione per ZX Spectrum!
UN NUOVO, INCREDIBILE
NUMERO DI ZZAP! DOPO
QUASI DIECI ANNI!!!
TORNANO ANCHE IL MAGO,
LA POSTA, LE RUBRICHE E
GLI SPECIALI DI SEMPRE!
OLIVER FREY

EDITORIALE

ANNO XVII - Numero 85

UN TUFFO ALL'INDIETRO

Ognuno ha le sue scaramanzie, e anch'io ne ho una tutta personale: non lascio mai l'editoriale per ultimo. Ho sempre considerato questa paginetta una sorta di "sacro compito" che non va relegato alla fretta di chiudere il numero, ma che va eseguito nel momento che si ritiene migliore, quando si è a buon punto e si guardano con ottimismo le prime bozze. Ecco, è esattamente a 20 pagine dalla fine di questo nuovo, inaspettato, incredibile numero di Zzap! Che mi ritrovo - dopo tanti anni - a vergare col fuoco le mie parole su questa pagina. Non vi nascondo che l'emozione è grande.
È grande anche perché avremmo potuto limitarci a tradurre l'ottimo lavoro eseguito dagli Inglesi, con il loro numero 107 di Zzap!64, ma come nostro solito abbiamo preferito fare di più, andando a scovare degli altri giochi, contattando le software house e i programmatori che ancora oggi operano sul C64 (ebbene sì, ce ne sono ancora!), e aggiungendo un sacco di contenuti nostrani. Ma chi siamo, noi, esattamente? Siamo, essenzialmente, dei nostalgici, e probabilmente io sono soltanto il capofila. Ci siamo ritrovati sul Forum di TGM Online, abbiamo discusso per giorni e giorni su come impostare questo numero 85 di Zzap!, abbiamo operato qualche necessaria selezione e... alla fine i nostri nomi li potete tranquillamente leggere nel colophon pubblicato nella pagina seguente. Abbiamo lavorato via Internet usando il forum e le email come mezzo di comunicazione, ma la distanza non ci ha impedito di essere una redazione affiatata e, per quanto rigorosamente "volontaria", incredibilmente produttiva. Le difficoltà sono state parecchie, ma le abbiamo superate tutte. Ci mancava un "caricaturista", ma improvvisamente ci sono venuti incontro Stefano e Liliana del sito Zzap!Raine, una bellissima pagina di Internet in cui vengono recensiti - in Inglese - i giochi emulati dal Raine, usando proprio le care buone vecchie voci dello Zzap! inglese. Fra l'altro, Liliana merita sicuramente tutta la nostra gratitudine, visto che ha faticato per noi, nonostante un brutto incidente in moto l'abbia costretta a stare a riposo per qualche giorno. Pensate, hanno disegnato tutte le nostre faccine nel giro di 72 ore, un record!
Il nostro obiettivo, comunque, era darvi un nuovo numero di Zzap! che fosse proprio un nuovo numero di Zzap!, e il risultato - giudicatelo voi - ce l'avete sotto gli occhi. Per me, già caporedattore ai tempi dell'inserto e del sito, è stato un vero e proprio tuffo all'indietro: mentre correggo i testi e impagino mi pare proprio di intravedere l'antica demenzialità di questa gloriosa rivista, accompagnata dai suoi giudizi schietti e dalle solite espressioni assurde dei redattori... già, è proprio lei: per l'occasione - pensate - è tornato persino il buon Mago Merlino (e la persona che ha scritto quelle pagine è esattamente la stessa di quindici anni fa), che, smessi i panni dell'avventuriero, ha persino trovato il tempo di recensire un gioco per il suo amato ZX Spectrum!
Una nota, infine, che riguarda la lavorazione di questo numero: l'impaginazione è stata rifatta completamente da capo, usando un Macintosh e lo stesso software normalmente impiegato per The Games Machine, PC Action e chissà quante altre riviste. Una buona mano, però, ce l'ha data anche Craig Grannell, il designer inglese, che mettendoci a disposizione i suoi "sorgenti" ci ha risparmiato almeno la fatica di ridisegnare loghini e loghetti vari (oltre alle gag di Rockford e Thingie, "riesumate" anche e soprattutto per la gioia di uno storico lettore, che ha molto caldeggiato questa decisione - vero, FFS?). Un ringraziamento a Gordon Houghton e al suo team, quindi, è proprio doveroso: se non ci fossero stati il loro spirito d'iniziativa e la loro gentile disponibilità a farci tradurre e adattare il tutto liberamente, forse, anche queste parole non sarebbero mai state scritte. Lasciatemi quindi terminare con un ultimo, sentito "grazie", a tutti coloro che hanno scritto, collaborato o comunque dato suggerimenti per questo numero di Zzap!: siete stati tutti formidabili, nessuno escluso. E adesso, finalmente, buona lettura!

Paolo Besser

PS: quello che avete in mano potrebbe davvero essere l'ultimo numero di Zzap!, trattatelo con cura. Dico potrebbe, perché mi è già capitato di celebrare il funerale di questa rivista almeno tre volte, e per tre volte sono stato clamorosamente smentito. Chissà mai che un giorno non ci venga voglia di realizzare anche un numero 86...

I "REGOLARI" DEL TERZO GIORNO...

DOSSIER FRESCHI DI RIESUMAZIONE

VIDEOGIOCHI FUGGITI DALLA TOMBA

LE ALTRE RECENSIONI

Realizzato per concessione di: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano. **Capo Redattore**: Paolo Besser. **Redattori**: Giancarlo Albertinazzi, Paolo Besser, Davide Bottino, Stefano Ciacchi, Davide Corrado, Bonaventura Di Bello, Danilo Dellafrana, Daniele Palmas, Simone "BoZ" Zannotti. **Redattori inglesi**: Gordon Houghton, Paul Glancey, Chriss Abbott, Mat Allen, Iain Black, Lee Boldon, Andy Haywood, Craig Hesmondhaigh, Robin Hogg, Dimitrius Kiminas, Jason Mackenzie, Lloyd Mangram, Paul E. Morrison, Umer Pasha, Warren Pilkington, Maff Rignall, Anthony Stiller, Stephen Stuttard, Paul Sumner, Robert de Voogt.
Grafica: Paolo Besser. **Illustrazioni**: Stefano Ferrari, Liliana Vitalini, Craig Grannell . **Copertina**: Oliver Frey.

IL MONDO E' CAMBIATO!

Non l'avreste mai detto, eh? Eppure sono cambiate un mucchio di cose dall'ultima volta che Zzap! è uscito in edicola: il grunge è fuori moda, è tornata la discomusic, Kylie Minogue è diventata famosa, poi non se l'è più filata nessuno, dopodiché è tornata a essere famosa; i CD sono roba per tutti, così i fighetti hanno ripiegato in massa sul DVD. Infine, in questi anni siamo stati vittima di una cospirazione intergalattica che vorrebbe morto il Commodore 64. Ma noi sappiamo che non è così, anzi, per dimostrarvelo ecco due pagine piene zeppe di notizie! Contenti?

INTERNET CHIAMA, IL C64 RISPONDE

Quando si pensa a Internet, di solito, vengono subito in mente milioni di individui collegati a una grandissima rete, pronte a scambiarsi informazioni e, perché no, tonnellate di immagini porno che finiscono "accidentalmente" nell'hard disk. Un enorme potenziale che, almeno teoricamente, deve necessariamente lasciare fuori i computer meno dotati quanto a prestazioni, non ultimo il C64.

Invece, pensate un po', la "scena" dei vecchi Commodore è stata in grado di programmare non solo un bel browser (come Wave, capace - alla stessa stregua del "linuxiano" Lynx, di visualizzare le home-page in formato testuale), ma anche un intero web server! Non ci credete? E allora guardate la foto: componendo su un browser qualsiasi l'indirizz o **http://c64.cc65.org**, a rispondervi non sarà il solito pompatissimo PC dotato di Linux o XP, ma un ben più "misero" (non sia mai detto!) Commodore 64. La foto sottostante è davvero eloquente, e spiega in pochissime parole come sia stato possibile il "miracolo". Un'altra pagina assolutamente da visitare è **http://videocam.net.au/~colinjt/wave.html**.
Per non parlare, infine, dell'incredibile interfaccia Ethernet per C64 realizzata da **Peter Eliasson** e **Adam Dunkels**, che permette non solo il collegamento diretto a Internet (o a una qualsiasi LAN su TCP/IP), ma anche l'esecuzione di un favoloso (!) server di straming audio, usando come periferica di campionamento in tempo reale della musica nientemeno che il vecchi datassette! Già, così il C64 può trasmettere su tutta Internet la musica registrata sulla cassetta! La pagina è **http://dunkels.com/adam/tfe.**

CHE FINE HANNO FATTO I MUSICISTI?

La gente se lo chiede spesso, guardando MTV. Tuttavia, ai lettori di Zzap! farà molto più piacere sapere che i vari **Rob Hubbard, Ben Daglish, Martin Galway** e compagina suonante sono tutti vivi e vegeti, e ogni tanto si divertono pure a ballare in compagnia dei più ferventi sessantaquattristi in appositi party, al suono dei favolosi remix dei loro stessi brani. Non ci credete? E allora guardate un po' queste due foto! Se siete poi scettici che il C64 possa avere ancora tanti fan tra i musicisti, allora andatevi a leggere l'articolo "SID delle mie brame" a pagina 38, e stupitevi voi stessi! Nella foto in basso, per esempio, vediamo nientemeno che **Jeff Minter**!!! Il prossimo "live party" con tutti i grandi del SID si terrà al Gossip di Londra il prossimo 21 giugno. Avete un mese di tempo per prepararvi... per informazioni **http://www.c64audio.com**

L'EMULAZIONE E LE SOFTWARE HOUSE

Nell'epoca degli emulatori e delle immagini dei dischetti distribuite liberamente, sorge sontaneo chiedersi se i creatori del software da noi tanto amato (e scaricato) siano contenti delle nostre attenzioni. Le risposte sono molteplici e dipendono essenzialmente da software house a software house. C'è chi, come **Jeff Minter**, ha da tempo rilasciato liberamente i suoi vecchi capolavori, o chi, come la **Gremlin**, ha permesso la medesima distribuzione a un singolo soggetto autorizzato, o ancora chi, come la **First Star Software** (autrice di **Boulderdash**) e la Lucas, proprio non ne vogliono sapere. E' vero che ci sono esempi di vecchi giochi riportati alla luce sulle moderne console portatili (**Sabrewulf** della **Rare** su Game Boy Advance, per esempio), così anche di vecchi giochi infilati come "easter egg" nei titoli più moderni (Jet Pac inserito di nascosto in Donkey Kong 64), ma in tutti gli altri casi? Possibile che vogliano tutte fare i soldi con i nuovi telefonini che permettono di giocare on demand? Nell'attesa di una risposta, vi segnaliamo due siti: **http://www.magicnet.net/~yak e http://gremlinworld.emuunlim.com.**

VENTI VOLTE IL COMMODORE 64

Si chiama **SuperCPU** ed è l'aggeggio che realizza il classico modo di dire "mettere il motore di una Ferrari sulla 500": con il medesimo, infatti, il C64 può essere spinto a ben **20 Mhz** (quindi, circa venti volte la frequenza originale) e dare una brusca accelerazione a tutti quei titoli in 3D che, anni fa, furono accolti a braccia aperte soltanto perché i processori 486 erano ancora da inventare: sto parlando ovviamente dei vari **Driller** e **Total Eclypse**. Che sia l'inizio di una nuova era nello sviluppo dei videogiochi per C64, ora che le limitazioni del suo processore centrale sono soltanto un brutto ricordo? Mah...

COLLEZIONIAMOLI TUTTI!!!

Tranquilli, non vi stiamo dicendo che la Nintendo ha deciso di invadere con i **Pokémon** anche il C64, ma che chiunque volesse "recuperare" i vecchi numeri di Zzap! (ormai disponibili in esigui esemplari come arretrati), può collegarsi al sito **Progetto Zzap! Italia**, curato da un nostro intraprendente lettore. Il progetto, strettamente amatoriale, ha lo scopo di preservare per sempre le nostre meravigliosissime pagine, e ha bisogno anche del vostro aiuto (qualora aveste dei numeri da scandire) per "terminare la raccolta".

http://zzap.emuguide.it

BOMBARDIAMO IN ALLEGRIA

Bomberman è indubbiamente uno dei giochi più famosi di sempre. Approdato verso la fine degli anni '80 dal mondo delle console, ha invaso di conversioni e di cloni tutti i computer e i dispositivi portatili della terra, trasformandosi in una vera e propria droga nelle piccole reti locali. Il motivo è semplice: in più lo si gioca, di più diverte. Perché dunque ridursi a due soli giocatori sul Commodore 64, quando la **Protovision**, già autrice dell'ottimo **Newcomer**, ha preparato un'interfaccia "stile multitap" per collegare quattro joystick al Commodore 64? Il primo gioco a farne uso, ovviamente, è il suo clone di Bomberman, chiamato, con grande fantasia, **Bomb Mania**. Indubbiamente uno spasso, ma adesso ci aspettiamo anche una bella versione clonazza di **Gauntlet** e, aggiungiamo noi, **Super Sprint**...

UN NUOVO SISTEMA OPERATIVO PER IL 64

Stavolta la **Protovision** ha deciso di superare se stessa. Non contenta di essere forse l'ultima software house commerciale rimasta a operare sul C64, ha deciso di sviluppare un nuovo sistema operativo "per sfruttare le potenzialità della SuperCPU e dei nuovi dispositivi hardware usciti nel frattempo". Il nuovo SO, chiamato **Wings**, nasce dall'unione dei progetti **JOS** e **Clips**, e tra le sue capacità ci sono il multitasking preemptive, uno stack TCP/IP, un visualizzatore di JPEG (in b/n) e perfino un player di file MOD, S3M e XM. La pagina? **http://jos.sweetcherrie.com**.

TEST

ENFORCER

MEDAGLIA D'ORO

correre?
e perché mai
dovrei correre?

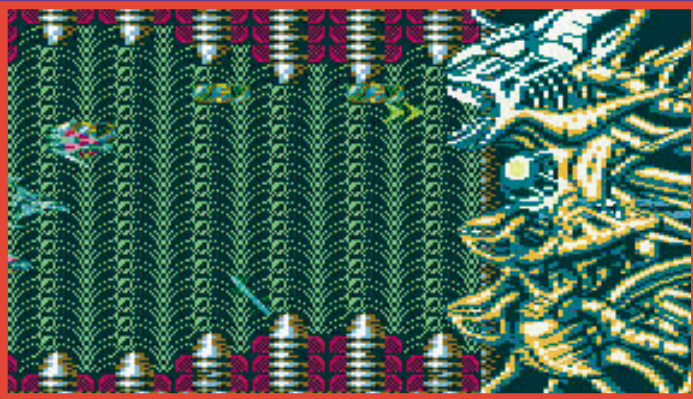
Manfred Trenz, gratis, joystick
Il seguito di Katakis torna nel miglior shoot'em'up di sempre per il C64

Vi siete mai fermati un attimo a pensare a quanti sparatutto avete giocato sul vostro C64? E vi siete chiesti in questo modo quante razze aliene avete sterminato con il vostro fido joystick? Eppure qualcosa è sopravvissuto... In qualche recesso lontano dell'universo un impero extraterrestre ha atteso a lungo questo momento; eh si, dato che i videogiocatori terrestri non sono più quelli di una volta, tutti ormai assuefatti da picchiaduro,survival horror e pokemon, pensano bene di colpire il nostro pianeta in questo momento di debolezza. Ma voi siete diverso; Armalyte è il vostro credo, Cybernoid la vostra bibbia e riuscite a finire IO con una solo vita! Certo che i riflessi non sono più quelli di una volta e ci vorrebbe una buona ragione per togliere la polvere da quella stupenda astronave ad armamento progressivo che avete in garage. E se vi dicessi che questo shooter, oltre a essere il migliore per c64, è programmato da Manfred Trenz, il geniale coder di Turrican, Giana Sisters e Katakis? Ehi, uscite da quella cabina di pilotaggio e fatemi almeno descrivere il gioco, quanta fretta! Enforcer vi vede ai comandi della succitata astronave attraverso 6 livelli di ultraviolenza orizzontale (ahh, quanto mi mancava questo concept!) strapieni di alieni, meteoriti e pericoli vari, guardati a vista dal solito megaboss finale, gigantesco, duro e spettacolare come vuole la tradizione di Herr Trenz. Dalla vostra avete un ridicolo laser caricabile premendo il fire del joystick e

Quei maledetti cannoni sono piazzati in posizioni davvero fantastiche... per farvi fuori!

Incredibile dictu visuque!!! Dopo anni e anni di tecnologico oblio, quando ormai nessuno si sarebbe aspettato più niente dal Commodore 64, scopriamo che qualcuno lo ha amato così tanto da regalargli un ultimo, incredibile shoot 'em-up, di quelli che mi facevano letteralmente andare in brodo di giuggiole quando avevo sedici anni! Enforcer ha la forza della giocabilità antica, di quell'immediatezza che negli ultimi due lustri si è persa sempre più. È almeno un gradino sopra Katakis e non c'è da stupirsi se dietro a questo incredibile capolavoro c'è Manfred Trenz, uno dei più abili coders della defunta Rainbow Arts. Complimenti: Enforcer è da giocare assolutamente!

Prendi questo! E questo! E quest'altro! E ancora quello, brutto alienaccio schifoso!!!

tre smart bomb, ma raccogliendo i vari power up potrete dotarvi di pod, scudi, armi extra e bonus vari. Questi possono essere raccolti dai cadaveri degli alieni, oppure sparando in certe zone dello schermo potrete rendere visibile un contenitore che, se colpito ripetutamente, vi donerà svariati bonus (avete presente Turrican? Stesso discorso). Ma non pensate che sia una passeggiata, gli alieni sono dannatamente organizzati e vi attendono a tentacoli aperti (che schifo!). Comincerete nello spazio siderale tra meteoriti e gigantesche astronavi, assalirete avamposti hi-tech facendo lo slalom tra i proiettili e attraversere città in rovina e complessi sotterranei fino ad arrivare al pianeta madre degli invasori, un inferno biologico e pulsante che farebbe invidia a Giger per affrontare l'imperatore alieno in persona in una battaglia mozzafiato. Siete pronti a sterminare gli E.T. per l'ultima volta?

I boss di fine livello sono assolutamente spettacolari: guardate questo!!!

GRAN-DIO-SO! Enforcer non sarà il miglior spara-e-fuggi per C64, ma è davvero il più giocabile! È veloce, il caccia si controlla a meraviglia, i nemici attaccano in modo ben studiato, ed evitare i loro colpi è divertentissimo, quasi quanto distruggerli con le ottime armi a nostra disposizione (menzione d'onore per i due pod difensivi: roteano ad una velocità assurda!). L'azione è spettacolare, con un sacco di sprites vari, molto ben disegnati e animati che sfrecciano fluidissimi su ottimi fondali: il primo stage, poi, vanta un'incredibile rappresentazione dello spazio profondo. Alcuni boss sono davvero splendidi, peccato solo non ve ne siano di grossi tre schermi, come in Turrican 2. Molto buono il sonoro, le musiche sono veloci ed elettrizzanti. La grafica non può vantare la perfezione stilistica e l'alto dettaglio di Armalyte, e qua e là appare fortemente ispirata ad altre produzioni, se non addirittura importata dai vecchi giochi dello stesso Manfred Trenz (anche gli effetti sonori sono quelli di Turrican 2). Inoltre la difficoltà non è molto alta, e non ci metterete molto a completarlo. C'è da dire però che la sfida è calibrata benissimo e che, per una volta, perdere una vita in un livello avanzato non equivale ad aver gettato alle ortiche la partita: rigiocherete Enforcer molto volentieri!

CAPOLAVORO ASSOLUTO! L'ultima fatica a 8 bit di Trenz sbriciola la concorrenza in un batter d'occhio e dimostra che c'è ancora vita nello scatolino di casa Commodore! L'azione si susseguе ad un ritmo frenetico e intenso senza rallentamenti di sorta, con fondali coloratissimi, parallattici e letteralmente infestati da stormi di alieni stupendamente disegnati! I boss di fine livello sono grandiosi (in tutti i sensi!) ma la giocabilità è il punto di forza: il livello di difficoltà è calibrato perfettamente e ogni partita riuscirete a procedere un po', imparerete le locazioni dei bonus nascosti e riuscirete a completare interi livelli senza perdere una vita! E che dire delle citazioni da Turrican? Se molti dei nemici vi sembra di averli già visti...beh è così! E le armi? Belle da vedere e soddisfacenti da usare, pilotare un'astronave potenziata al massimo è uno spasso unico, inciterete gli alieni a farsi sotto! Immenso, tecnicamente incredibile e una gioia da giocare: dovete davvero odiare il C64 per non scaricarlo subito!

Sono a dir poco commosso: quando mi avevano parlato di questo nuovo gioco di Manfred Trenz (Giana Sisters è uno dei miei giochi preferiti di sempre) pensavo che fossero i soliti, facili, commenti esaltati dei nostalgici... ma quando ho fatto a me stesso il piacere di provarlo, beh, ci sono rimasto a dir poco di gesso! Enforcer è esattamente tutto ciò che noi vecchi amanti degli spara e fuggi aspettavamo da tanto tempo: il gioco che avrebbe posto rimedio ai tanti difettucci di Katakis e R-Type, e che sicuramente ci saremmo aspettati da macchine ben diverse e ben più potenti del C64. E invece eccolo qui, con la sua grafica stratosferica e la sua giocabilità superba... peccato solo per la musica dei titoli, davvero noiosa e ripetitiva. Ma per il resto è lo shooter che qualsiasi sessantaquattrista userà come pretesto per rispolverare la macchina beige della Commodore!

PRESENTAZIONE 85%
Bellissimo schermo iniziale e tabella degli high scores

GRAFICA 96%
Dovete vederla in movimento per crederci!

SONORO 94%
Esaltantissime colonne sonore e effetti tipici di Trenz!

APPETIBILITA' 95%
Ve ne innamorerete, ve lo assicuro!

LONGEVITA' 92%
Il livello di difficoltà è calibrato alla perfezione e c'è sempre quella storia dei bonus segreti...

GLOBALE 96%
Project X? AHAHAHAH!!

TEST

ICE GUYS

Protovision per C64
Per chi ha sempre desiderato giocare a Snow Bros sul sessantaquattro!

Il barbatrucco ti lascia di stucco! (lo ammetto, ho barato)

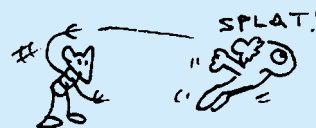
Descrivere Ice Guys è semplicissimo: avete presente Snow Bros? Bene, allora la recensione è finita, arrivederci al prossimo numero di Zzap! in arrivo fra quattro o cinque ann...
Cosa? Non avete mai sentito parlare di Snow Bros? Non ci credo, ad ogni modo vedrò di spiegarvi per filo e per segno la struttura di Ice Guys. Il protagonista del gioco è un normale ragazzino che nei mesi invernali stava ore e ore al computer a sfogare i suoi istinti omicidi, come fanno tutti. La sua mamma però lesse sul giornale la seguente notizia: “I videogiochi fanno diventare violenti. Tetris verrà bandito perchè obbliga chiunque ci abbia giocato almeno una volta a ripetere le azioni di gioco, buttando pietroni dai cavalcavia delle autostrade.”. Va da sè che appena finito di leggere l’articolo, la santa donna distrusse a martellate il computer del figlio, che quindi dovette trovare un nuovo passatempo. Prese allora la simpatica abitudine di fabbricare pupazzi di neve per poi demolirli a colpi di palle di neve e continuò a farlo finché un membro del WWF non proprio sveglio decise di inserire i pupazzi di neve nell’elenco delle specie in via di estinzione. Dopo aver sorpreso il nostro eroe a distruggere quello che aveva appena costruito, il solerte difensore della natura decise di dargli il giusto castigo. Già, ma quale? Obbligarlo a spalare neve per un giorno intero? No, era troppo poco. Farlo stare per tutto l’inverno chiuso in casa a studiare? No, non bastava ancora. Fargli scrivere un programma per C64 basato tutto su POKE e DATA? (uhmmm, chissà chi si dovrà tradurre il Top Secret... NdP) No, la punizione giusta era rinchiuderlo in un cantiere invaso da terribili mostri e costringerlo a lottare per salvare proprio i pupazzi di neve contro cui prima si accaniva! Come? Ma naturalmente massacrando i mostri a suon di palle di neve!. Il gioco è introdotto da schermate che presentano i vari gruppi che gli hanno “messo le mani sopra”, seguite da una schermata di selezione dei trucchi da attivare. Fatte le scelte opportune si troverà il nostro amico lanciatore di palle di neve proprio nel cantiere in questione (cosa potrebbero essere le piattaforme dei livelli se non travi di un ponteggio?) insieme a esserini di varia natura pronti a fargli la pelle. Quello che il giocatore deve fare è raccogliere la neve che c’è per terra, farne una palla tenendo

Questo titolo mi ha lasciato perplesso: le musiche sono azzeccate e all’inizio può essere divertente, ma la struttura di gioco è troppo banale per tenere vivo l’interesse a lungo. E’ vero che non esistono conversioni di Snow Bros per C64 e Ice Guys è quello che gli si avvicina di più, però dopo qualche partita tutto assumerà il sapore di “già visto, già fatto” e l’interesse sparirà. Perchè non esce qualche gioco con la carica di originalità che hanno avuto Elite e The Sentinel? Qualcuno dice che solo sui computer moderni non escono giochi innovativi, ma chi lo sa davvero dimostrare?

Questa volta non è andata molto bene.

premuto il pulsante di fuoco e poi lanciarla ai nemici per abbatterli (hm, dove ho già sentito questa procedura?). In questo modo, questa misera pseudo-arma si trasformerà in una gigantesca palla capace di causare danni enormi. Il meccanismo di gioco è molto simile a quello di Bubble Bobble: ogni livello è formato da una singola schermata in cui sono disposte delle piattaforme; i mostriciattoli, carini ma letali, gironzolano lungo di esse e di solito appaiono proprio dove non dovrebbero. Per ottenere ulteriori punti di stile si possono creare attacchi combinati, spingendo mostri coperti di neve giù per le piattaforme contro altri mostri (eppure sento i nomi Nick e Tom rimbombarmi continuamente nella testa...): se eseguita correttamente, questa esibizione di abilità premierà il giocatore con stelle, diamanti e altri bonus a forma di dolciumi. Raccogliendo dieci stelle si attiverà un sottogioco: in questo caso il protagonista dovrà resistere ai suoi istinti pupazzicidi, dovendo invece salvare i pupazzi di neve da certi pericoli. I diamanti invece potranno essere spesi in appositi negozi nei quali si potranno comprare oggetti speciali, tra cui una testa di pupazzo di neve che vaporizzerà tutti gli esseri presenti sullo schermo. Infine, i dolciumi sono buoni da mangiare, ma occhio alla linea! Esiste anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente, prima aiutandosi a vicenda per completare i livelli il più in fretta possibile, poi gareggiando in velocità per prendere tutti i bonus.
Ma sia che giocate da soli o con un amico, ricordate: tirare le palle di neve ai mostri è una cosa seria!

Ice Guys si fa immediatamente notare grazie alla sua grafica vistosa e colorata e alla sua musica vivace. All'inizio è anche divertente da giocare: l'azione è semplice e accadono moltissime cose. Però, dopo averci giocato a lungo, diventa evidente che non ci sono cambiamenti. Diventa rapidamente ripetitivo, con ogni livello giocato all'insegna dell'"elimina i nemici tutti uguali". Anche la musica, divertente all'inizio, si fa ripetitiva, così come il gioco bonus che interrompe l'azione del platform ma diventa presto fastidioso. Dopo aver detto questo, c'è da dire che Ice Guys si lascia giocare. C'è un sacco di livelli e la modalità a due giocatori è molto divertente... è solo la mancanza di varietà che alla fine lo stronca.

Non riderai quando ti prenderò a palle di neve sul muso!"

Mi piace proprio questo Ice Guys. Dal momento in cui la schermata iniziale ultra-rifinita appare, si capisce che questo gioco è stato molto curato. L'azione stessa non lascia delusi: si ha un buon controllo e un'ottima grafica. All'inizio, l'elevato livello di difficoltà è ostico per tutti tranne i più accaniti lanciatori di ghiaccio, ma una volta che ci si è impratichiti nella difficile arte del fare palle di neve, il gioco diventa una calamita. L'ambientazione internazionale dà evidenza a una varietà di sfondi attraenti che ben si abbinano agli sprite dallo stile "carino" e che rendono questo gioco uno dei più bei titoli per C64 degli ultimi tempi. La modalità a due giocatori, i giochi bonus e la possibilità di salvare gli hi-score sono solo la glassa sopra una torta che fa già venire l'acquolina in bocca.

Questo gioco è molto simile a Bubble Bobble, con la differenza che è ambientato in un clima nevoso. L'obiettivo è sconfiggere tutti i cattivi sullo schermo e proseguire al successivo. Sembra facile, vero? Non lo è. I programmatori hanno deciso di rendere le cose difficili fin dall'inizio, e più si va avanti, più la difficoltà aumenta. Durante le prime partite potreste ritrovarvi alla schermata di presentazione prima di aver finito solo tre livelli, ma una volta che avete memorizzato i movimenti dei nemici e avete capito l'effetto di ogni arma, le cose diventano più semplici. La grafica è brillante e colorata, nonostante sia formata da variazioni sul tema del bianco, mentre il sonoro è un accompagnamento azzeccato. In breve, è divertente da giocare e una partita tira l'altra.

PRESENTAZIONE 89%
Ci sono opzioni per giocare da soli o in coppia, una tabella dei migliori punteggi e schermate di aiuto all'interno del gioco. Peccato che manchi la pausa...

GRAFICA 85%
Sfondi dettagliati in alta risoluzione, popolati da nemici innovativi e un protagonista dall'aspetto simpatico.

SONORO 77%
Musica che pompa durante la presentazione, piacevoli sottofondi durante il gioco.

APPETIBILITA' 72%
Inizia difficile e lo diventa ancora di più.

LONGEVITA' 85%
Perseverate e avrete molte possibilità di gioco, inclusi livelli bonus, battaglie a palle di neve e una grandiosa modalità a due giocatori.

GLOBALE 83%
Un platform che ha molto da offrire: eccellente.

TEST

CRUSH

Smash Designs, gratis, joystick
Un'astronave solitaria se ne va in giro per lo spazio profondo...

Data Astrale: venerdì 17, 3017 D.C. - Diario del Capitano.
"Oggi è un gran giorno. Ho preso la mia decisione. Sono fresco reduce di un ennesimo, grandioso trionfo: ho ancora vive nella mia mente le folle impazzite che mi accerchiano, urlando cori d'ammirazione nei miei confronti. Ma la notorietà, il successo e la vita mondana non fanno per me. Parto per una nuova, pericolosa missione: mi attende un compito che solo io posso portare a compimento. Voci incontrollate parlano d'alieni schifosi stanziati nel settore 6-1-Shem della costellazione di Storione. Alieni feroci e crudeli, intenzionati in un futuro prossimo a invadere la nostra Galassia e a portare il terrore e la morte tra i miei inermi consimili. Io andrò, solo, nel cuore dell'inciviltà nemica e sterminerò la minaccia prima che nasca. Rispettando il significato del nome della mia gloriosa navetta, "Crush", mi aprirò un varco nelle difese nemiche e frantumerò ogni resistenza. Non farò prigionieri, rifiuterò ogni trattato di pace, e forse non farò più ritorno. Addio"
Stesso giorno, Telegiornale Galattico.
"...Oggi è un gran giorno. Finalmente è stata posta una taglia di cento milioni di doppieuro sul pericoloso pirata della strada spaziale, ricercato da tutte le compagnie assicuratrici della Galassia, noto come Capitano Farlock. Il soggetto è un povero idiota, di per sé innocuo, che diventa però estremamente pericoloso quando ai comandi della sua navetta-rottame, la "Crush". Lo ricorderete per essere stato responsabile, recentemente, di un ennesimo disastroso incidente: giunto presso la coda al casello del quinto anello di Saturno, Farlock piombava a tutta velocità contro il mezzo fermo che lo precedeva, coinvolgendo decine di navicelle in colonna in un terrificante tamponamento a catena. Pare che il pirata abbia cercato di discolparsi, dicendo: "Scusate, ho starnutito e ho inavvertitamente pigiato l'acceleratore al posto del freno...", per poi fuggire dalla folla inferocita e urlante a bordo della Crush, sperando un numero imprecisato di navette che tentavano di bloccarlo, arrecando così ulteriori, ingenti danni. Ricordiamo che il ricercato deve essere catturato vivo, perché possa pagare il suo astronomico

"Che diavolo hai da ridere?!"

La grafica colpisce positivamente, le musiche sono buone, gli effetti sonori precisi, e le esplosioni dei guardiani di fine livello davvero eccezionali. Allora cosa c'è che non va in Crush? Le navicelle aliene: o si lanciano contro di voi come kamikaze, o vi svolazzano attorno senza uno scopo, in maniera alquanto irritante. E non rispondono nemmeno al fuoco. L'unico aspetto positivo è che ce ne sono parecchie - per essere onesti, preferirei avere meno nemici su schermo, ma con un'intelligenza artificiale migliore. Nel complesso è rifinito, ben presentato e vale la pena giocarlo anche solo per i guardiani di fine livello... Ma manca di sostanza.

Questo gioco mi porta indietro negli anni '80, nel periodo di massimo splendore degli spara-e-fuggi. L'azione è piuttosto tipica, trattandosi di poco più che una rielaborazione del leggendario R-Type dell'Irem - ma quando un gioco è ben scritto e giocabile come questo, la mancanza d'originalità è perdonabile. Ho un paio di riserve, tuttavia. In primo luogo, il Super Raggio (altra caratteristica mutuata da R-Type) è davvero troppo scarso. Ci si aspetterebbe che la nostra navicella sia in grado di riversare tonnellate di plasma e morte sul nemico, e invece tutto quello che si ottiene tenendo premuto fuoco è uno sputino bianco. In secondo luogo, il gioco perdona pochissimo. Il più piccolo errore porta a morte istantanea - e gli errori sono inevitabili, con dei livelli così claustrofobici. Ad ogni modo, non lasciatevi scoraggiare da queste critiche. Si tratta di un gioco piacevole, e ve lo consiglio caldamente.

Se questo è il pod, chissà l'astronave!

Questo trattore alieno è stato fatto coi rottami del secondo boss di Turrican 2!

debito lavorando a vita nelle cave di melma del pianeta Pustulus IV. Informiamo che da un recente avvistamento pare sia diretto verso il settore 6-1-Shem della costellazione di Storione, sede del popolo dei T'accìd. Nonostante il trattato di pace da lungo tempo vigente, un eventuale guaio provocato da Farlock potrebbe scatenare la reazione armata del permaloso alleato alieno contro la nostra Galassia. La cattura immediata del maldestro fuggitivo è interesse primario di tutti noi."

Questo era l'antefatto: calati negli scomodi panni di Farlock, tocca ora a noi guidarlo verso la salvezza, oltre le difese aliene e lontano il più possibile dai cacciatori di taglie, sperando che non scoppi davvero una guerra! Ma anche se scoppiasse, che importerebbe? Chi non si sognerebbe mai di rimettere il muso dell'astronave nella Via Lattea, con tutti quei creditori che aspettano? L'astuto Capitano Farlock no di certo!

Crush (che nome banale…) non è altro che un clone di Katakis, il quale a sua volta era una copia spudorata del famosissimo coin-op R-Type: si tratta quindi di affrontare otto livelli a scorrimento orizzontale, distruggendo navette e bestialità aliene assortite.

Come prevedibile, periodicamente compaiono sullo schermo degli speciali sprites grigi, che rilasciano un bonus quando distrutti - raccogliendoli si ottiene una varietà di roba, tra cui i potenziamenti. Recuperando un bonus arma si ottiene il classico "pod" (il "satellite" di R-Type), che si posiziona davanti alla nostra navetta, fungendo da scudo e aumentando la potenza di fuoco. In tutto ci sono quattro differenti tipi di pod, ciascuno coi suoi pregi e difetti.

Non manca il classico Super Raggio, la cui potenza dipende da quanto a lungo si tiene premuto il tasto di fuoco. E' utile soprattutto per aprirsi un varco nelle ondate aliene più massicce e pericolose. Per quanto riguarda gli alieni… Vi lascio il piacere della scoperta! Basterà ricordare che variano per dimensioni, resistenza e formazione d'attacco. Alcuni poi sono rapidi e sfrecciano per lo schermo, altri restano del tutto immobili, e inevitabilmente il momento clou di ogni livello è il gigantesco guardiano alieno posto proprio alla fine. I boss sono otto in tutto: eliminateli, e la vostra ricompensa sarà una simpatica sequenza finale.

Crush mi ha un po' deluso, per varie ragioni. In primo luogo, tutta la grafica è pesantemente ispirata a quella d'altre produzioni, spesso chiaramente copiata e rielaborata. Su ciò si potrebbe anche sorvolare, se almeno la qualità finale fosse buona… Purtroppo, i fondali spesso appaiono piatti e mal costruiti, con elementi eterogenei usati senza criterio, quasi affastellati alla rinfusa; il dettaglio è scarso e si notano accostamenti cromatici pessimi: i livelli 1, 2, 5 e 6 sono discreti, gli altri sono quasi invedibili. Gli alieni sono già un po' meglio, e i boss, grossi e ben fatti, sono la parte migliore del gioco. Le musiche del mitico Chris Huelsbeck sono buone, niente male anche gli effetti. Ciò che più delude di Crush è però la giocabilità: la nostra navicella è troppo grande (ed è quindi facilissimo sbattere contro i nemici o il fondale), e le ondate aliene sono strutturate male. I nemici non sparano, ma ci vengono addosso talmente veloci (e numerosi) che la maggior parte finisce distrutta dallo scontro col nostro pod, anziché dal nostro fuoco. Insomma, Crush è poco curato, monotono e frustrante, ma nonostante tutto riesce a garantire un minimo di divertimento e di voglia di proseguire, anche solo per vedere i guardiani e la sequenza finale. Non è quindi un gioco da condannare, ma con un po' di studio in più sarebbe stato di ben altro livello. Il mio giudizio? Appena Discreto.

Il C64 ha avuto la sua bella quantità di spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale. Armalyte e Salamander sono tra i miei preferiti, perciò sono stato piuttosto felice quando ho saputo che c'era da recensire Crush. Sotto vari aspetti è simile a Katakis, perfino nella musica iniziale - non che sia una brutta cosa. É divertente da giocare, ci sono alcuni sfondi ben fatti, e i nemici sono abbastanza fantasiosi nel design. Il problema principale è la difficoltà di gioco, specie quando si perde una vita in uno dei livelli avanzati. Assieme alla vita si perdono tutti i potenziamenti, e sopravvivere diventa una sfida durissima. Comunque, se come me siete dei fanatici degli spara-e-fuggi, avrete di che divertirvi per parecchio tempo blastando alieni nello spazio profondo.

PRESENTAZIONE 70%
Schermo dei titoli, sequenze introduttiva e finale discrete, e nulla più.

GRAFICA 79%
Fondali parallattici e orde di sprites veloci e fluidi (che però tendono a sparire). Super Raggio ridicolo.

SONORO 83%
Buona musica dei titoli, effetti azzeccati e musichette incalzanti nel gioco.

APPETIBILITA' 82%
E' un clone di R-Type: prende subito e diverte molto.

LONGEVITA' 88%
Otto impegnativi livelli, ci vorrà un po' perché ne veniate a capo.

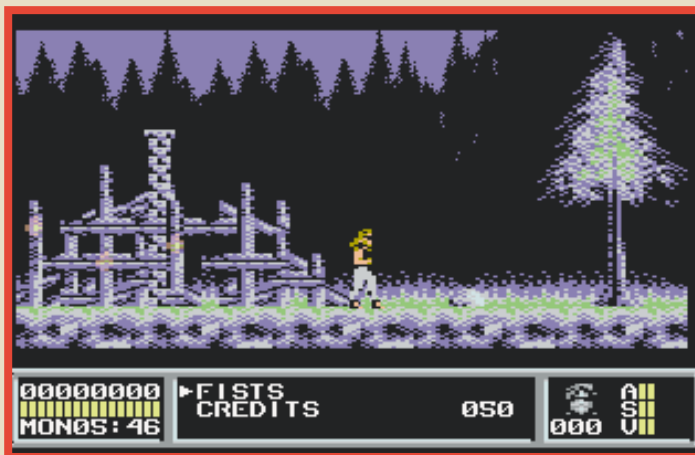
GLOBALE 80%
Uno spara-e-fuggi di prim'ordine. Zero originalità, ma un sacco di divertimento.

TEST

METAL WARRIOR 3

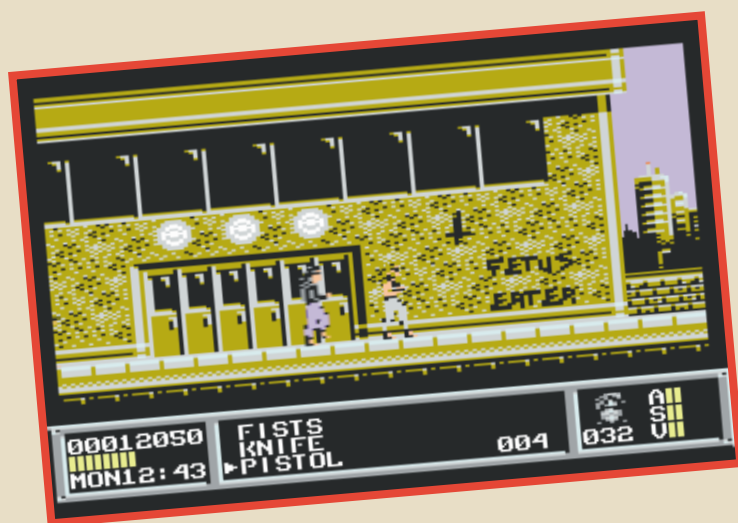
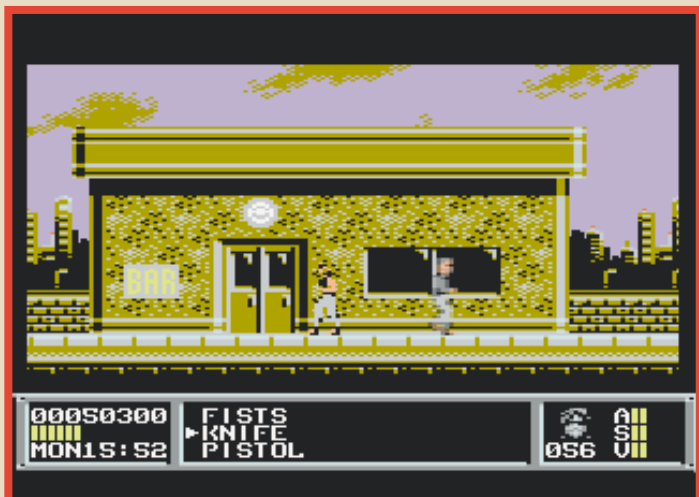
Electric Harem per C64, gratis, joystick e tastiera
Fare il metallaro è divertente, ma non è per niente facile!

C'era una volta nel futuro una promettentissima band emergente, portavoce del Bucolic Metal (una nuova branca dell'Epic/Power), chiamata "Sheep Guardian". Era formato, il "Guardiano delle Pecore", da tre fratelli i cui nomi di battaglia erano Goat, Coat e Loat. Il fratello minore era Loat: normalmente timido e introverso, dietro la sua batteria si scatenava letteralmente. Coat era il chitarrista: alto e magro, inconfondibile nella sua lunghissima giacca di pelle nera (ehi, quello sono io allora! NdP).

Goat, il fratello maggiore, era la voce e il basso della band, nonché il leader. Era sempre stato un fantastico esempio per i suoi fratellini, che lo ammiravano e nutrivano per lui un grandissimo rispetto. Aveva insegnato loro come cavarsela: era, infatti, un uomo davvero molto attaccato alla vita. Si, era proprio attaccato alla propria pelle... nel senso che il suo tipico gilè di pelle nera era diventato ormai un tutt'uno col suo torace! Sapete com'è, si lavava "poco" e amava versarsi addosso la birra: sosteneva che l'odore di malto misto a sudore gli scatenasse l'adrenalina durante i concerti, e gli favorisse l'ispirazione per scrivere nuove canzoni. Di sicuro c'è che il suo terribile afrore di capra tenesse alla larga i seccatori, garantendogli solitudine e tranquillità necessarie per comporre, mentre sedeva all'ombra di un albero nei dintorni della sua baita.

La baita è distrutta, a Goat rimane solo il suo albero preferito...

Una brutta sera, di ritorno dalla periodica puntata in città per fare provviste, Goat trovò la baita distrutta dalle fiamme, e i suoi fratelli erano scomparsi. Guardando ammutolito le macerie ancora fumanti, Goat notò su un'asse mezza carbonizzata un marchio conosciuto: era l'oscuro simbolo degli "Mport'Namaz", la pericolosa Black Metal band composta da dei veri criminali. Era un chiaro messaggio di sfida, e i ragazzi erano davvero in grave pericolo. Inutile dirlo, vestendo i panni intrisi di birra doppio malto di Al Caprone, bisognerà cercare e liberare i suoi due fratelli, segregati chissà dove a FreeCity da una manica di pazzi omicidi.

Il terzo episodio della serie Metal Warrior si presenta come un arcade adventure, pieno d'azione e dalle forti tinte di gioco di ruolo. Iniziata la partita, occorrerà innanzi tutto guidare El Cabron lungo le vaste locazioni alla ricerca di armi (ce ne sono di parecchi tipi, incluso il lanciafiamme) e soprattutto di amiconi metallari da assoldare, in modo da costituire un gruppo di massimo cinque elementi. Fatto ciò sarà necessario continuare l'esplorazione, eliminando frotte di assatanati black metallers e parlando con i vari personaggi non giocanti. Tramite le conversazioni si ottengono i classici compiti da svolgere e, lentamente, si svelano tutti i segreti

Essendo un fan della musica metal, non vedevo l'ora di provare questo gioco; l'introduzione spiritosa, poi, mi aveva fatto sperare in grandi cose. Metal Warrior 3 colpisce da subito, perché presentato veramente bene: istruzioni esaurienti, sistema di controllo facile da padroneggiare, pannello di stato non ingombrante. Graficamente, però, è un po' un miscuglio: gli sfondi variano dal "niente di speciale" al "molto bello", mentre alcuni sprites sono non convincono del tutto, anche se l'animazione è soddisfacente - soprattutto quella di Goat. Le musiche non sono esattamente "Metal", ma sono varie e creano atmosfera. Sfortunatamente, non ci sono solo buone notizie: il rilevamento delle collisioni avrebbe potuto benissimo essere un po' più generoso, e all'inizio il gioco è davvero troppo difficile. Perseverare porta buoni frutti, però, perché MW3 ha da offrire ben più del solito arcade adventure.

La scritte sui muri lasciano intendere che c'è poco da stare allegri: la città è marcia

Ecco il luogo dove trovare il primo alleato

La qualità tecnica di questo gioco è davvero elevata. Nonostante gli sprites sembrino regrediti agli standard qualitativi di MW1, la grafica è molto valida, con una bella varietà di scenari e personaggi. Anche il sonoro è godibilissimo, sfoggiando una quantità di musiche trascinanti che mi hanno lasciato a bocca aperta. Dal punto di vista del gameplay, MW3 accentua le tinte da gioco di ruolo del suo immediato predecessore, permettendoci di accumulare esperienza con tutti i membri del nostro gruppo. Ciò aggiunge un elemento di strategia, cruciale e intrigante al tempo stesso: occorre bilanciare nel migliore dei modi le caratteristiche dei nostri personaggi, se si vuole fare progressi nel gioco. Un altro elemento, di cui occorre tenere conto dal punto di vista strategico, è il susseguirsi del giorno e della notte: davvero una bella pensata. A voler essere pignoli, ci sarebbe da ridire sull'eccessiva difficoltà iniziale, e sui controlli che possono risultare confusionari nel mezzo d'uno scontro a fuoco, ma fortunatamente non si tratta di problemi insormontabili. Complimenti, Electric Harem!

che la trama del gioco nasconde.
Il gioco elargisce punti esperienza in maniera proporzionale al tipo di azioni che si compiono: una minima quantità si guadagna movendosi in giro per i livelli, mentre l'uso delle armi da fuoco e soprattutto il combattimento corpo a corpo rappresentano i modi più rapidi per crescere di livello.
Una volta che il personaggio attualmente selezionato ha accumulato abbastanza punti esperienza, le sue caratteristiche possono essere finalmente migliorate recandosi in una palestra. Si può intervenire su tre intuitivi parametri: agilità, forza e resistenza, i quali influiscono su una serie di abilità, come l'altezza massima di salto, la velocità, il danno causato nel corpo a corpo, e così via.

MW3 vanta un'ottima tecnica, musiche azzeccate e grafica più che buona. L'unico vero problema è la difficoltà troppo elevata, dovuta a una progettazione imperfetta: il primo impatto col gioco, poi, è addirittura devastante! Si parte armati dei soli pugni, con i quali è arduo riuscire a colpire anche un semplice cane. Tuttavia, perseverando si riesce a scoprire un percorso un po' meno arduo attraverso i livelli, si raccolgono le prime armi e il tutto finalmente diventa giocabile (ma sempre molto impegnativo). Le spiccate caratteristiche da GdR rendono MW3 diverso dall'arcade medio, abbastanza vario e davvero avvincente: sarebbe proprio un peccato lasciarsi scoraggiare dal primo, traumatico impatto (e per fortuna l'emulatore consente di salvare la posizione, altrimenti lo scomodo sistema di password certo non incoraggerebbe a ritentare). Peccato, inoltre, per la scomodissima gestione combinata inventario/arsenale: spesso si crepa sotto il fuoco nemico pur avendo a disposizione dei medikit, perché non si fa in tempo ad usarli a causa dell'interfaccia macchinosa! Incomprensibile anche il fatto che correndo la visuale si riduca (date un'occhiata a una delle foto)... Nel complesso MW3 è comunque un buon gioco che vi consiglio caldamente di provare: cercate solo di resistere alla frustrazione!

Ogni tanto i nemici morti lasciano per terra armi, munizioni, medikit curativi o crediti, tutta roba indispensabile: i soldi lo sono particolarmente, visto che nei negozi è possibile comprare tutto ciò che non si riesce a recuperare uccidendo i criminali per le strade (per esempio le munizioni, che sono piuttosto rare).
Nell'eventualità (tutt'altro che improbabile) che l'energia del personaggio controllato raggiunga lo zero, si può continuare la partita scegliendo un altro membro del gruppo (se ce ne sono, altrimenti è Game Over). Ad un character gravemente ferito occorre un "giorno" (pari a ventiquattro minuti effettivi di gioco) per recuperare completamente le forze. Lo scorrere del tempo è un'interessante novità di MW3 rispetto ai precedenti episodi: l'alternarsi di notte e giorno non è, infatti, un mero espediente estetico, ma una soluzione che ha un preciso impatto sullo svolgimento del gioco, in quanto i negozi e i locali aprono solo a determinati orari, e quindi occorre tenere d'occhio l'apposito orologio sul pannello di controllo.
Allora, avete visto che cosa vuol dire essere un Guerriero del Metallo? Ci vuole coraggio e si rischia la pelle (quella nera del giubbino...), ma che soddisfazione essere il cuore di una band che spacca di brutto!

PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni esaurienti, presentazione spiritosa, eccellente pannello di stato e buon metodo di controllo (inventario a parte).

GRAFICA 86%
Alcuni ottimi fondali e sprites, buone animazioni e un piacevole effetto giorno/notte. Un po' strano lo scrolling, peccato per gli sfarfallii.

SONORO 83%
Effetti validi; musiche elettrizzanti e d'atmosfera, ma un po' ripetitive.

APPETIBILITA' 77%
L'avvio è troppo difficile e scoraggiante, ma l'azione frenetica e divertente invoglia a ritentare.

LONGEVITA' 89%
Mappa gigantesca, personaggi multipli da "crescere" e un mucchio di armi: lo giocherete per un bel po'.

GLOBALE 86%
Sarebbe stato un "Gioco Caldo", se alcuni aspetti fossero stati progettati un po' meglio.

PRINCE OF PERSIA

Nicodim, per Spectrum 128K
(disco TR-DOS, convertito in file TAP e convertibile in cassetta)

Sfoderate la vostra scimitarra, è ora di combattere!

Lo schermo di apertura della versione completa di POP, in tutto il suo splendore

Sbaglio, o la principessa ci aspetta sdraiata sul letto... e nuda???

Se gli utenti nostalgici dello ZX Spectrum devono ammirare un popolo, si tratta sicuramente del popolo russo. Sono i programmatori russi, infatti, che hanno proseguito con lo sviluppo di 'nuovi modelli virtuali' dello Spectrum (come il Pentagon 128 e lo Scorpion 256) ma anche di giochi. Non ci riferiamo a quei giochi per Speccy annunciati negli anni Novanta e diventati quasi delle leggende ma senza concretizzarsi in prodotti completi (come Doom o Mortal Kombat).

Stiamo parlando di Prince of Persia, in una versione completa prodotta dalla casa di software russa Nicodim nel 1991, lo stesso anno in cui Domark produceva una splendida versione (priva di 'colour clash', ovviamente) per SAM Coupè, il computer che da molti è stato considerato l'evoluzione naturale dello Spectrum e l'ultima sua incarnazione hardware.

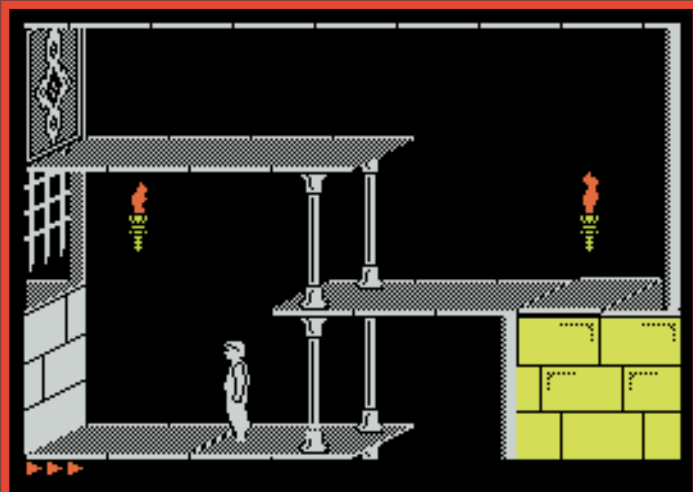
La storia che fa da trama al gioco dovreste conoscerla un po' tutti, ma un breve riassunto fa sempre bene: il malvagio Jafar ha usurpato il trono di Persia e imprigionato la principessa per costringerla a sposarlo. L'eroe della situazione è il giovane principe, che dovrà attraversare i micidiali sotterranei del palazzo, sfidando trappole e guardie, fino a raggiungere e salvare la principessa, mettendo fine alla fastidiosa esistenza di Jafar.

La struttura del gioco, fondamentalmente un platform-game, si basa

Sono perplesso. Da una parte vedere qualcosa per Spectrum con una data di realizzazione successiva al 1990 mi rincuora e mi commuove, dall'altra avrei preferito che si trattasse di un altro gioco. In ogni caso la realizzazione è impeccabile, e tutti i difetti sono ereditati semplicemente dalla versione originale del gioco, quindi presenti su tutte le piattaforme. Se devo dare un giudizio in questa prospettiva, diciamo che Prince of Persia merita più della sufficienza, e visto che la sua conversione per Spectrum rappresenta un evento in ogni caso, diciamo pure che il voto resta confermato.

MUOVI LA CULITA...E NON SOLO QUELLA!

Prince of Persia non è un gioco difficilissimo da padroneggiare: basta solo conoscere i comandi a disposizione, dopodichè niente (o quasi) potrà fermarvi... cercate di procurarvi un buon joystick, mi raccomando!

- SU = Salta in su (ma va?)
- GIU = Abbassati
Nota: per scendere da una piattaforma senza farsi troppo male è necessario portarsi sul bordo, dare le spalle al vuoto e spingere il joystick verso il basso
- DESTRA = Corri a destra
- SINISTRA = Corri a sinistra
- SPARO (tenerlo premuto) e poi DESTRA = Fai un passo verso destra
- SPARO (tenerlo premuto) e poi SINISTRA = Fai un passo verso sinistra
Nota: per evitare spiacevoli sorprese, quando si passa da uno schermo all'altro è sempre consigliabile avanzare lentamente, passo dopo passo
- ALTO + DESTRA = Salta a destra
- ALTO + SINISTRA = Salta a sinistra
- Nota: per fare un salto molto lungo è necessario correre, e al momento opportuno muovere il joystick nella diagonale di salto desiderata
- BASSO + DESTRA = Fai un saltino verso destra abbassandoti
- BASSO + SINISTRA = Fai un saltino verso sinistra abbassandoti
- Davanti a un nemico: DESTRA = Avanza lentamente verso destra (senza colpire)
- Davanti a un nemico: SINISTRA = Avanza lentamente verso sinistra (senza colpire)
- Davanti a un nemico: DESTRA + SPARO = Colpisci verso destra
- Davanti a un nemico: SINISTRA + SPARO = Colpisci verso sinistra

Basta camminare sul lastrone per aprire l'inferriata... o per chiuderla

sul controllo del personaggio lungo una serie di scenari a scorrimento orizzontale, dove oltre alle trappole e agli immancabili nemici troverà anche bonus per recuperare energia e vite e leve che gli permetteranno di sbloccare le uscite per passare ai livelli successivi.

A proposito di controllo, sembra questo il lato più bizzarro di questo gioco, in tutte le sue versioni. Per quanto i movimenti del giovane eroe siano studiati in modo da presentare una notevole e realistica fluidità di movimento, manovrandolo dovrete abituarvi al suo andamento quasi inerziale - c'è un certo ritardo fra il comando e la sua esecuzione, e l'effetto si prolunga per un attimo. Quest'aspetto può essere di per sé causa di cadute accidentali in uno dei tanti pozzi di cui il sotterraneo è disseminato, con l'effetto di scoraggiare anche i giocatori più accaniti.

Un altro aspetto negativo è la monotonia dei livelli, che tendono a ripetersi secondo una formula praticamente standard, che rimescola guardie, pavimenti che cedono, punte micidiali sul fondo dei pozzi, pareti che vi schiacciano. Non che le versioni apparse su altri computer siano migliori in quanto a struttura di gioco, e del resto l'animazione dei personaggi nella versione Spectrum è veramente ben realizzata.

Ma tu guarda, questa proprio non me l'aspettavo... E' proprio il buon vecchio Prince of Persia, nel bene e nel male! Da una parte infatti abbiamo delle bellissime animazioni, un ottimo controllo del personaggio, enigmi interessanti e sempre vari e un'atmosfera "magica" che è rimasta inalterata dai tempi della sua prima apparizione (su Amiga, se non sbaglio) nei primi anni Novanta, dall'altra invece ci troviamo di fronte uno schema di gioco un po' troppo lineare, che potrebbe esasperare il giocatore più "arcade-oriented" costretto a seguire esattamente la strada indicata dai programmatori. In effetti, come tipo di gioco ricorda un po' quello del mitico Rick Dangerous (una mossa sbagliata e sei fregato), anche se in questo caso c'è quasi sempre il tempo per evitare una fine disgraziatissima. Carini gli stacchetti musicali, qualche problema di colour-clash e sufficientemente curati i dettagli. Nel complesso lo promuovo a pieni voti: è in grado di tenere incollati al monitor per delle ore, è una conversione perfettamente riuscita di un grande classico ed è per il nostro amato Spectrum: cosa volete di più? Se siete amanti dello Speccy non potete assolutamente perdervelo, fidatevi!

La versione per SAM sviluppata a suo tempo dalla Domark era eccezionalmente simile all'originale per Amiga...

Uhm... Prince of Persia, eh? Versione per Speccy 128K, con tanto di schermi di intermezzo fra i caricamenti e musiche di stacco. E colour-clash. Ma a quest'ultimo siamo abituati, o almeno eravamo abituati fino all'avvento del SAM Coupè, vero? Ma dico, avete visto la conversione di POP per SAM??? Lo so, dobbiamo accontentarci, o perlomeno dovevamo quando si trattava di hardware, ma ora con gli emulatori è tutta un'altra storia. Cosa? Ah, sì, il giudizio su Prince of Persia, giusto. I platform sono stati i miei preferiti, ma proprio questo sistema 'inerziale' di POP non lo sopporto, credetemi, e nemmeno la ripetitività degli schemi di livello in livello. Passi il colour-clash, passi l'assenza di suoni 'in game' che pure potevano essere implementati, ma combattere con i movimenti mollicci e sfuggenti del giovane principe, proprio non potete chiedermelo! Al massimo posso dargli una sufficienza, ma sappiamo bene come siano stati creati giochi ben più avvincenti e curati in soli 48K!

Basta veramente poco per finire... allo spiedo!

PRESENTAZIONE 56 %
Bello lo schermo di apertura, discrete le scene di intermezzo.

GRAFICA 61%
Il dettaglio lascia a desiderare, gli scenari si ripetono troppo. Il personaggio si muove in modo realistico.

SONORO 55%
La musica di presentazione è negli standard, mancano però effetti 'in-game'.

APPETIBILITA' 67%
Chi ama i platform e attendeva questa conversione non vi rinuncerà. Tutti gli altri...

LONGEVITA' 56%
Dipende da quanto resistete prima che le numerosi occasioni di morte vi scoraggino.

GLOBALE 70%
Una conversione fedele, fin troppo. Il voto è meritato soprattutto per questo.

SAMBER

Lepsi Developments/Eagleware per C64

Basato sul leggendario Lode Runner, il protagonista di Samber è un simpatico diavoletto che è riuscito a scappare da un malvagio dittatore. Per assicurarsi la libertà, il nostro eroe deve attraversare quaranta livelli pieni zeppi di scale e piattaforme, ciascuno dei quali è popolato da numerose guardie "zombieggianti" che, se riescono ad acchiappare il diavoletto, gli fanno perdere una delle sue tre vite. Fortunatamente, Samber può scavare delle buche davanti a se nelle quali far cadere i cattivoni. Se una guardia finisce in una buca situata a una certa altezza, essa cade semplicemente nella piattaforma sottostante, mentre se la buca si trova nella piattaforma più bassa allora la guardia muore. Anche Samber può cadere (e morire) nelle buche, dunque bisogna stare molto attenti a dove si scava.

Lo scopo ultimo, in ciascun livello, è quello di collezionare una serie

di monete d'oro: esse diventano sempre più inaccessibili mano a mano che si prosegue nel gioco, il che aggiunge un pizzico di elemento "puzzle" all'azione. Come se non bastassero le guardie ad infastidire il nostro povero diavolo, ogni livello ha un tempo limite per il suo completamento. Dopo ogni dieci livelli, Samber conquista una delle quattro chiavi magiche che garantiranno la sua fuga verso la libertà.

Chi si rivede: Lode Runner! Certo, il nome non sarà proprio lo stesso ma la sostanza è rimasta praticamente invariata: corri, raccogli e scava. Samber richiede una certa padronanza del joystick nel manovrare il proprio uomo, nonché una buona concentrazione per evitare di finire dritti dritti nelle grinfie del nemico. La grafica è funzionale mentre le musiche di accompagnamento sono carine. Forse il tempo a disposizione è un po' poco, ma in generale la giocabilità non è così malaccio e una partita la si fa volentieri. Se siete amanti del genere fateci un pensierino, altrimenti lasciate perdere e dirottate verso qualcosa di più riflessivo.

PRESENTAZIONE 55%
Lo schermo dei titoli è orribile ma i caricamenti sono veloci e c'è anche la tabella degli high score

GRAFICA 58%
Funzionale. Buono l'uso dei colori

SONORO 75%
Le musiche sono sopra la media, gli effetti così così...

APPETIBILITA' 69%
Il primo impatto non è dei peggiori e qualche partita la si fa volentieri

LONGEVITA' 50%
Un po' troppo frustrante per tenervi incollati a lungo davanti al monitor

GLOBALE 55%
L'idea era buona, la realizzazione purtroppo no

BUBBLE BOBBLE 2

Luca Antignano, Sassari (S.E.U.C.K)

Ne è passato di tempo dall'ultimo appuntamento con il SEUCK eh? Ebbene c'è ancora gente che si diletta a creare sparatutto amatoriali grazie al famoso editor della Outlaw. Bubble Bobble 2, sequel non ufficiale del glorioso platform della Taito vi mette nelle scaglie (panni suonava male visti i soggetti in questione ndr) dei due dinosauri Bub e Bob nel tentativo di fuggire dalle caverne del barone Von Blubba dopo aver salvato le loro ragazze alla fine del primo BB. Ma la cosa non sarà una passeggiata

poiché le caverne sono ancora strapiene di nemici e per di più l'uscita è bloccata; solo trovando tre potenti talismani potrete guadagnarvi la libertà.Comandando i due protagonisti (e l'aiuto di un amico è caldamente raccomandato vista la difficoltà del titolo!) dovrete affrontare quattro livelli a scorrimento verticale prima di rivedere il sole. I nemici (gli stessi del precedente episodio!) non saranno comunque l'unico problema, dato che i livelli hanno una struttura labirintica e sbattere il muso in un vicolo cieco bloccherà i vostri movimenti per attraversarlo rendendovi decisamente vulnerabili ai proiettili nemici. Alla fine di ogni livello vi attende un ricco schermo bonus dove oltre a successi diamantoni farete vostro uno dei tre talismani; raccoglieteli tutti

e potrete accedere al difficilissimo livello finale. Il titolo si presenta decisamente bene con sprites grandi e molto ben animati, stupendo il fatto che ogni nemico dopo essere stato sconfitto verrà incapsulato in una bolla e scoppierà dopo pochi attimi, con un'animazione diversa a seconda dell'avversario! Il sonoro è quello tipico del seuck senza infamia né lode ma una critica la merita il livello di difficoltà, veramente proibitivo anche a causa della struttura dei livelli, disegnati per ricreare il feeling da platform dell'originale. Restare bloccati in un muro mentre i nemici scatenano l'inferno attorno a voi non è il massimo della giocabilità! In definitiva un ottimo lavoro, ma un playtest più approfondito avrebbe migliorato il voto globale.

PRESENTAZIONE 85%
Una schermata iniziale racconta la storia e fa il verso a quella dell'originale, davvero una bella trovata!

GRAFICA 94%
Sprites grossi, colorati e ben animati si muovono su fondali variopinti.

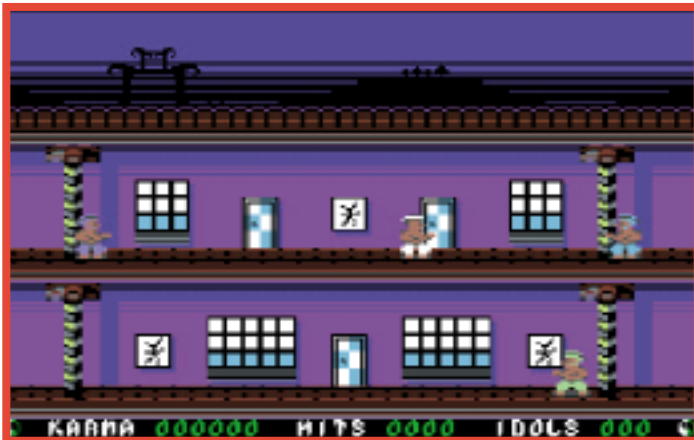
SONORO 60%
Il solito made in seuck.

APPETIBILITA' 80%
Divertente, ma presto farete i conti col fattore frustrazione...

LONGEVITA' 70%
Temo che lo finirete solo con le vite infinite, ma finchè dura è godibile.

GLOBALE 84%
Un buon titolo che lascia intravedere una buona padronanza del seuck minato da un livello di difficoltà proibitivo.

SHAOLIN

Jon Wells per C64, gratis, joystick

Ok, chi di voi due vuole farsi sotto per primo?

Il vecchio maestro volse lo sguardo all'allievo inginocchiato dinnanzi a lui. "Ti sei comportato bene" disse con orgoglio. "Grazie Sensei!" rispose il giovane guerriero. "Tuttavia ho un ultimo compito per te prima che tu possa lasciare questo dojo per sempre...c'è un tempio al di la delle colline dove si narra risieda il più grande tesoro del mondo, protetto dai più potenti guerrieri conosciuti. Il tesoro è un mito, la sua fama è alimentata dai racconti degli uomini, ma ciononostante contiene dei preziosi idoli che furono rubati molti anni fa da queste stesse sale. Il tuo compito è di entrare nel tempio e recuperare quanti più idoli potrai. Solo allora sarai degno di portare il titolo di shaolin". Così inizia la nostra storia. Shaolin è un clone dell'arcade della Konami Shaolin's Road e condivide lo stesso schema di gioco. Ma a differenza del titolo arcade l'azione si svolge in uno schermo statico al posto di un'area a scorrimento e non ci sono power up da raccogliere. L'area di gioco ha tre piani e potete spostarvi tra di loro in qualsiasi momento saltando. Queste piattaforme sono sorvegliate da combattenti nemici a cui basta un colpo ben assestato per sbarazzarsi di voi. Dalla vostra avete gli insegnamenti del vostro maestro per eliminare i vostri antagonisti mentre cercate gli idoli: calcio, pugno e calcio volante. Magari non può sembrarvi molto, ma scegliete la mossa giusta e manderete il vostro aggressore al tappeto prima di poter dire "Ehi Bruce, passami quel nunchaku!". Punti bonus vengono elargiti a seconda dell'attacco effettuato. Dopo esservi sbarazzati di un certo numero di avversari un idolo apparirà per un breve lasso di tempo e dovrete affrettarvi a recuperarlo, ma occhio ai nemici che faranno di tutto per fermarvi! E non abbiate paura, ricordate sempre che non dovete deludere il maestro...

Questo titolo è liberamente basato su Shaolin's Road ma Jon Wells ha usato la sua solita magia per rendere l'originale più divertente e godibile. Per cominciare ci sono parecchi effetti sonori particolarmente riusciti, come i calci e gli urli del vostro personaggio nel mezzo dell'azione. Lo schema di gioco è semplice ma intrigante, non potete resistere alla tentazione di affrontare tre uomini contemporaneamente quando li vedete passare sotto di voi! Potete anche adattare l'azione al vostro stile di lotta, così quando morite la colpa è quasi sempre vostra. E' un peccato che non ci siano altri livelli e un obiettivo finale, forse in Shaolin 2, Jon?

Davvero uno spasso questo shaolin, l'azione è intensa e divertente, anni luce avanti rispetto all'orripilante conversione di Shaolin's road. Tuttavia la presenza di un solo fondale e il fatto che il gioco continua fino a quando non venite sconfitti non garantisce una longevità accettabile; a tal proposito avere una sola vita non aiuta di certo, dato che basta essere colpiti una volta per decretare il game over. Magari con un po' di varietà in più (armi, boss e fondali extra ad esempio) sarebbe diventato un classico, così com'è Shaolin può essere divertente per un pomeriggio prima di cadere nel dimenticatoio.

Jon Wells dice di aver impiegato quattro giorni a programmare Shaolin, ma non sembra. I personaggi colorati e i riusciti effetti digitalizzati donano a questo gioco un aspetto pulito. E' facilissimo da giocare e le mosse sono accessibili velocemente e senza intuitivamente. Avere una sola vita ti fa stare sempre all'erta, sapendo che una mossa falsa può significare la sconfitta. Purtroppo la struttura è monotona e limitata e passerete il vostro tempo solo cercando di raggiungere il punteggio più alto. Globalmente è un gioco solido e ben fatto, ma non aspettatevi che l'emozione iniziale duri a lungo.

PRESENTAZIONE 67%
Semplice schermo dei titoli, tabella degli High-score e alcuni tocchi di classe

GRAFICA 72%
Un fondale colorato popolato da personaggi ben caratterizzati. Peccato sia solo UN fondale...

SONORO 89%
Due buoni brani orientaleggianti e eccellenti effetti sonori.

APPETIBILITA' 83%
Immediatamente giocabile!

LONGEVITA' 43%
La mancanza di livelli e la monotonia dello schema di gioco faranno scemare presto l'interesse.

GLOBALE 70%
Un godibile picchiaduro, troppo semplice per divertire a lungo. Decisamente migliore della conversione di Shaolin's Road comunque!

JACK'S MEGACLASSIFICA

Rieccomi finalmente alle prese con i vostri gusti e le vostre preferenze. Infatti la mia Megaclassifica non vuole essere una serie dei 10 giochi più belli secondo i palati più fini, bensì il risultato di tutte le classifiche inviate dai lettori di ZZAP!. Dove ho trovato queste informazioni? Che domande: proprio dove le prendevo in passato! E se qualcuno non si ritrovasse con la classifica che ne è scaturita, la mia risposta è: "scrivimi e ne terrò conto la prossima volta!".

MEGACLASSIFICA

1. Great Giana Sisters
2. Impossible Mission
3. Barbarian
4. Bubble Bobble
5. Test Drive II: The Duel
6. California Games
7. International Karate
8. Defender Of The Crown
9. Frankie Goes To Hollywood
10. Matrix

1. Great Giana Sisters

Il Girl Power tanto di moda il decennio scorso ha radici ben più lontane. Le prime ragazze rivoluzionarie a cui si sono ispirate Spice Girls e compagne sono state senza ombra di dubbio le protagoniste di questo fantastico platform. Sono state infatti queste paladine del videogioco indipendente a sfidare apertamente dagli schermi di tutti i C64 del

mondo l'egemonia maschile esercitata in quei tempi dai più famosi Mario Brothers .
Dotato di una colonna sonora piacevole e stimolante, Great Giana Sisters assomiglia al più blasonato gioco di casa Nintendo, soprattutto per quanto riguarda lo schema di gioco, anche se definirlo un clone non è appropriato. Trasformazioni più interessanti, nemici più antipatici e livelli avvincenti hanno infatti divertito migliaia di videogiocatori e hanno portato GGS agli onori della cronaca e al primo posto di questo irripetibile podio.

2. Impossible Mission

Tom Cruise era ancora impegnato in film come Risky Businness quando questo gioco ha stimolato i chip del C64 per la prima volta. MI è un puzzle game veramente ben congegnato, frutto di una mente sicuramente geniale, ma anche notevolmente con-

torta: tentare di risolvere le intricate situazioni proposte è un'impresa assai ardua, tra enigmi degni di comparire sulla Pagina della Sfinge della Settimana Enigmistica e robot assassini che avrebbero sterminato il più inc***ato figlio di Terminator e Predator in meno di cinque minuti. E poi chi può dire di non aver "suicidato" volontariamente almeno un'omino, solo per il gusto sadico di sentirlo urlare nella vuoto? Anche solo per questa magnifica sensazione il secondo posto è suo di diritto.

3. Barbarian

Zzzing! Studd! Sbemm! No, non vi trovate in un vecchio telefilm di Batman, ma state assistendo ad uno scontro tra barbari in diretta sul vostro schermo. Alla vostra sinistra trovate niente di meno che Conan, il barbaro per eccellenza, mentre alla vostra destra appare in tutto il suo splendore Attila, fratel... ehm, flagello di Dio. La lotta è

senza sosta, i due omaccioni si scambiano terrbili fendenti, le spade si incrociano e si sfregano in continuazione, finchè Attila non compie una mossa avventata e Conan, ruotando su se stesso, colpisce con un colpo secco e violento il collo dell'unno e... ZZAC! La testa si stacca e Conan esulta! Cosa volere di più se non un orchetto che trascina via il cadavere, giocando a calcio con la sua testa rotolante?

4. Bubble Bobble

Già mi immagino la faccia stralunata del nostro Paolone: "I miei draghetti giù dal podio? Jaaaack!". Sarà meglio che mi tenga per qualche tempo lontano dalla portata della ciabatta redazionale, rispolverata dopo tanto tempo in onore

proprio di questo numero estemporaneo del giornale più esaltante mai apparso (troppo tardi! Slapatunk!!! NdP) Ebbene sì, dopo aver vagliato le migliaia di Megaclassifiche passate (ve l'ho detto che ho tutte le vostre letterine...) è risultato che il quarto posto era il più adatto per questo platform "divora ore": penso infatti che il pizzetto mi sia cresciuto nel tentativo di arrivare al livello finale senza trucchi strani, solo a colpi di bolle e di salti.

5. Test Drive II: The Duel

Eccoci di fronte al gioco di guida più riuscito del nostro C64. Come mai sono così convinto? Provate a mettere insieme i seguenti ingrdienti:

visione in soggettiva dall'interno dell'abitacolo, automobili "commerciali" tra le più desiderate e potenti, una corsa a rotta di collo su strade normali, una lotta contro il tempo e la polizia (devo aver fatto ricco il comune di Testdrivopoli a furia di multe...) e un'ottima cura dei dettagli. Non vi sembra che ci sia tutto? No? Ah, dimenticavo... eccovi le chiavi!

6. California Games

Tavole da surf, skateboard, pietruzze (?!?) e musiche da Beach Boys: ecco alcuni elementi tipici di California Games. Emule dei più classici Olympic Games e Summer Games, i giocatori hanno a disposizione diverse prove in

cui cimentarsi e sfidarsi, ma non le solite corse e i soliti salti. La trovata originale che differenzia questo gioco dai suoi simili sono le varie specialità che si possono provare: esibizioni a cavallo delle onde, sul cemento del half pipe e tanti altre attività tipicamente "californiane". Il tutto è poi condito da una musica decisamente azzeccata e da particolari buffi e divertenti (vi dice niente lo squaletto che salutava gli scarsoni della tavola da surf?). Io ne voglio ancora...

7. International Karate

Per la serie "volemose bbene", ecco un altro gioco all'insegna delle coccole e delle carezze. Il giocatore deve infatti abbattere l'avversario a suoni di pugni, schiaffazzi e calcioni nel pieno rispetto delle regole del karate. Cosa c'è di tanto avvincente da portarlo all'ottavo posto?

Una scenografia ben curata (lo sfondo cambia a ogni combattimento), una longevità pronunciata (non si ammazzano subito i nemici), una giocabilità intuitiva (col joystick si fanno miracoli) e molte cheat che permettono di cambiare molti dettagli e di influenzare il gioco. Il trucco più divertente? "Smutandare" l'avversario per colpirlo con le brache abbassate!

8. Defender Of The Crown

Avete mai sognato di conquistare (o di liberare dagli invasori, scegliete voi il lato della medaglia) l'Inghilterra nel bel mezzo del Medioevo? Cerrrto che sì! E quale modo migliore

per farlo che non giocare a DOTC? Questo è infatti lo scopo gioco di strategia innovativo e ben realizzato in ogni aspetto: sezioni di pura strategia alternati da esibizioni con la giostra (non il calcinculo!), da assedi a castelli e anche a scorribande notturne negli appartamenti privati degli avversari per depredarli di ori e... donne. Mai più senza!

9. Frankie Goes To Hollywood

Se la classifica si basasse solo sulla colonna sonora FGTH sarebbe al primo posto, almeno per i miei gusti. Basandosi sull'opera musicale di Holly Johnson e soci e sui suoi testi deliranti, il gioco si svolge tra le case di in una tranquilla cittadina, nelle quali si nascondono molti enigmi e giochi di abilità che il protagonista deve affrontare per accu-

mulare punti e raggiungere la Pleasure Dome, una specie di estasi mistico-stupefacente. Tutte le scene sono poi accompagnate dalle bellissime canzoni del gruppo ononimo (vi dice niente Relax?) che esaltano all'ennesima potenza il chip sonoro del C64. Se potessi me lo "ascolterei" dalla mattina alla sera....

10. Matrix

C'era una volta il ventesimo posto della Megaclassifica, ma questa volta i posti sono solo 10. Potevo metterci una pietra sopra e non infilare una cosa estemporanea all'ultimo posto? No che non potevo! E così eccovi uno dei film miglio-

ri dell'ultimo decennio: Matrix! Trama del film: un ragazzo che si fa chiamare come un gas per l'illuminazione passa troppe ore davanti al VICE (simulatore del c64 e del c128) e non riesce più a discernere tra videogioco e realtà, rimanendo agganciato al mondo circostante solo grazie al telefono (Jack, adesso ti darò una notizia che ti sconvolgerà! Uno dei primi capolavori a 8 bit di Jeff Minter si chiamava, guarda un po', proprio Matrix... meriteresti davvero una ciabattata! NdP).

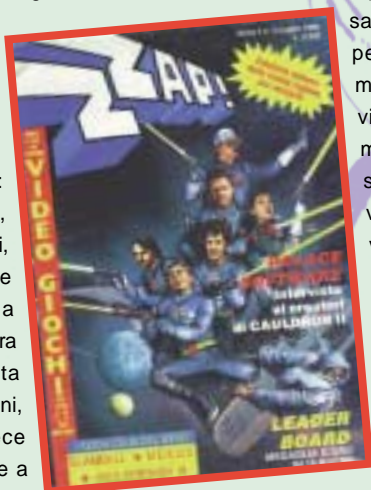
Giancarlo "Jack" Albertinazzi

HISTORY

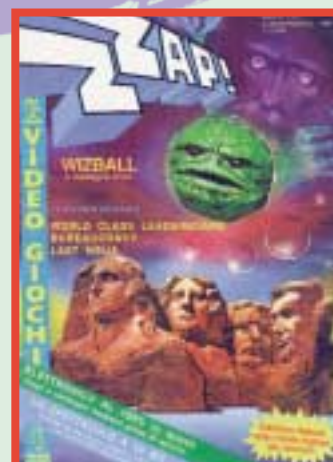
LA STORIA INFINITA

Nel periodo in cui Zzap! era un (favoloso) sito Internet, apparve un articolo "retrospettivo e introspettivo", visto che era la storia di Zzap! dal mio personalissimo punto di vista. Lo ripropongo qui, con qualche taglio per motivi di spazio, certo di fare cosa gradita. Quella che leggerete di seguito, comunque, sarà una storia veramente strana. Perché a conclusione della medesima verrà per forza da chiedersi cosa sia rimasto, effettivamente, del vecchio Zzap!, e soprattutto, di quale dei "tanti", perché molta è la gente che ha varcato la soglia della Redazione e altrettanta è quella che può dire di aver "scritto su Zzap!", una rivista che ha cambiato spesso vertici e collaboratori. E da ognuno di essi ha preso qualcosa. Lo Zzap! di **Riccardo Albini** è certamente diverso da quello di **Fabio Rossi**, ed entrambi sono molto diversi da quelli di **Giorgio Baratto, Stefano Gallarini, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta** e, ovviamente, **Paolo Besser.** Eppure oltre a quel logo che non ha mai rispettato le leggi della prospettiva, c'è sempre stato un filo conduttore composto, se non mi sbaglio, da una vena ironica irrinunciabile e da tanto, tantissimo entusiasmo...

LE ORIGINI

Zzap! uscì per la prima volta in sordina, nel lontano maggio del 1986, tanto in sordina che non tutte le edicole ne furono provviste. La rivista all'epoca, aveva tantissimi pregi sul lato contenutistico, ma un sacco di difetti dal punto di vista estetico. Era fatta con i pochi mezzi di chi si sta lanciando con molta cautela su un mercato nuovo, e si vedeva da lontano: pagine in bicromia con foto in bianco e nero, box letteralmente "incollati" alle pagine, poche delicatezze in fotolito. Ma a noi, patiti del joystick e abituati al nulla più assoluto, non importava gran che, visto che la passione con cui leggevamo la rivista arrivava quasi al fanatismo: nomi, date, programmatori, giochi... A volte mi sorprendo a ricordare ancora tutta questa ridda di nozioni, quando invece quelle apprese a scuola tendono ad affondare sempre di più nella nebbia dei ricordi più obsoleti, indistinti e corrotti proprio per la scarsità del loro utilizzo. Che importanza poteva avere, poi, se i commenti avevano come fondo piatto uno solo dei colori fondamentali della quadricromia? O se qua e là si vedevano i segni dello scotch con cui le pellicole erano tenute assieme? Tutto, su Zzap!, era magico: l'humour imperava, certi commenti sprezzanti facevano addirittura piegare in due dal ridere, la posta spesso si distingueva per i "flame" del polemico di turno. Come dimenticare le lettere di **Marco Spadini**, o quelle di **FFS** ("i Commodore mi hanno rotto i coglioni"), o comunque dell'esaltato del mese che, per intenderci, non mancava mai? Noi videogiocatori, "commodoristi o spectrumisti" che fossimo, avevamo finalmente trovato la nostra rivista, ci eravamo ritagliati quello spazio di cui sentivamo il bisogno, in un mondo che ci osservava sempre con ostilità ("sempre lì attaccati", "sfigati", "ma cercatevi una ragazza!", "occhio che diventate ciechi e asociali").

UN 'DUALISMO PERSISTENTE'

Nonostante i computer a 8 bit avessero da poco soppiantato le vecchie console, già ai tempi s'intravvedeva il passo da gigante compiuto dal progresso: erano gli esordi di **Amiga** e **Atari ST.** Zzap! accolse con un certo entusiasmo il cambiamento che avveniva, noi lettori un po' meno, tuttavia le recensioni rimasero ancora a lungo coi piedi saldamente fissati sulla terra ferma degli 8 bit. **Riccardo Albini**, comunque, già agl'inizi del 1987 ci ammoniva del futuro sempre più nero delle tecnologie dell'epoca, anche se quelle successive ci avrebbero impiegato almeno un paio d'anni ancora prima di affermarsi e, sul piano software, diventare veramente competitive col buon vecchio C64.

Nell'estate dell'87 arrivò per Zzap! la prima vera rivoluzione, con l'introduzione del Macintosh in Redazione: finalmente era possibile utilizzare un programma di DTP per l'impaginazione, e, seppur con tantissimi errori qua e là, il numero 14 rappresentò

un vero e proprio salto di qualità per tutto il lato grafico della testata. Si completò così quel processo che era iniziato già il mese prima, con la con-

versione al colore di tutte le fotografie e con l'avvento delle prime recensioni "a 16 bit". A quel punto, fu evidente che il mercato iniziava a evolversi e ad espandersi, e i riflessi sulla rivista sembravano andare di pari passo: il numero 14 rappresentò a tutti gli effetti il passaggio alla piena quadricromia per tutte le pagine della rivista.

Era comunque l'anno d'oro del Commodore 64: i primi veri e propri capolavori si susseguivano con una regolarità davvero incredibile. In pochi mesi sono usciti **Gunship, Wizball, World Class Leaderboard, Last Ninja, California Games, Bubble Bobble**, l'incredibile **Shoot 'em up Construction Kit, Renegade, International Karate +, Buggy Boy, Nebulus** e **Maniac Mansion**. Ognuno di questi titoli rappresentò non solo un grande successo commerciale, ma anche l'inizio di qualcosa (si pensi alle fortune della **LucasArts**, allora **Lucasfilm Games**, che seguirono a **Maniac Mansion**), oppure la piena realizzazione di un filone di successo (**IK+, California Games, WC Leadeboard**), persino le conversioni diventarono molto più accurate e 'simili' agli originali (**Bubble Bobble, Road Runner, Buggy Boy**). E per una macchina che moriva per sempre (il **Commodore 16,** a cui fu regalato un bellissimo speciale di ben sette pagine, sul numero di settembre), iniziavano i confronti tra i due 68000 per eccellenza (dicembre).

Possiamo infine considerare i primi mesi del 1988 come un'appendice dell'anno precedente: la continuità con cui i titoloni per Commodore 64, nonostante le ombre gettate dai nuovi computer, piovevano sotto gli occhi straniti di noi lettori: Tetris non ha di certo bisogno di commenti, Platoon fu forse il più bel tie-in della storia, **Apollo 18** lasciò un segno in orbita, e con uno specialone sul software a 16 bit e sui giochi scritti dai lettori con il **SEUCK**, si chiuse ad aprile il primo capitolo della storia di Zzap!: **Riccardo Albini** e tutto lo **Studio VIT** salutarono per sempre la rivista, 'restituendo' alle allora **Edizioni Hobby** il compito di portarla avanti.

"L'ERA DI BELLO"

L'enfasi con cui Riccardo salutò noi tutti, c'era da aspettarselo, generò un comprensibile sgomento: la rivista sarebbe rimasta, ma a curarla non sarebbe stato più chi invece se n'era occupato tutti i mesi prima. Non vi dico lo shock, quando al posto della solita opera d'arte di **Oliver Frey**, mi ritrovai in mano la copertina del numero 23: per quanto simpatico, un Pac Man terribilmente piatto su sfondo a pallini non gettò certo le migliori premesse per Zzap! "nuova gestione". A rassicurarci, comunque, ci pensò l'allora sconosciuto **Bonaventura Di Bello**, spectrumista

PARLA IL 'GURU'!!!

Avete presente il Numero Uno di Alan Ford? Il vecchio in carrozzella, insomma, capo del Gruppo TNT.. forse site troppo giovani per conoscerlo, ma se siete dei "figli di Zzap!" (nessuna offesa, mi raccomando) dovreste aver letto almeno qualche numero del grande fumetto.. insomma, per farla breve, quando vado in redazione e incontro qualche vecchia conoscenza oppure qualcuno dei ragazzi "cresciuti" a pane e Zzap! In quegli anni gloriosi, mi fanno sentire praticamente un vecchio... mitico, ma vecchio. Comunque, fa piacere sentirsi dire cose del tipo "Ma sei veramente BdB, QUELLO di Zzap!e TGM!?"

Adesso, il Paolone mi chiede di raccontare qualche aneddoto tratto dal glorioso passato di Zzap! In realtà, QUEL periodo è TUTTO UN ANEDDOTO, se devo essere sincero, ma proverò a ripercorrere qualche flash di memoria.. anche se alla mia età le DIMM.. pardon, i neuroni, cominciano lentamente a spegnersi e il refresh non funziona più come una volta. Citerò un paio di ricordi che non hanno a che fare con i giochi, bensì con la preparazione grafica e redazionale della rivista stessa.

Per esempio, il modo in cui Zzap! nasceva graficamente, su un piccolo ma flessibile Mac SE con 2 MB di RAM e un hard disk da 20 MB, stampando le pagine su una Laser a 300 punti e poi litigando puntualmente con il fotolitista quando si trattava di fargli aggiungere (A MANO!) degli "effetti speciali" di colore o roba simile! Naturalmente le "faccine" erano fotocopiate in serie, selezionate e incollate a mano sulle varie pagine: all'epoca persino il programma di DTP aveva dei limiti grossi come montagne, quindi il tutto si riduceva puntualmente e inesorabilmente a un misto di tecnologia e artigianato.

Un altro ricordo: le acrobazie per fare arrivare i testi DIRETTAMENTE nel Mac onde evitare di ribatterli... pensate che c'era gente che scriveva i suoi articoli sul C64, oppure su Atari ST, o addirittura su Olivetti M10 (chi ricorda questo portatile?)... posso ricordare ancora un sistema che permetteva di portare i file di testo del C64 su Amiga, convertendo poi le maiuscole in minuscole per "normalizzare" il testo. Alla fine, riuscivamo a collegare con un cavo null-modem l'ST al Mac, col primo in emulazione (avevamo la scheda tedesca Alladin, e il Magic Sack), e trasferire via seriale il tutto. Vi risparmio le altre peripezie!

Infine, quando ancora non esistevano i "cattura-schermo" - né software, né hardware - ricordo la vetusta Polaroid con il temibile e angosciante tubo per fotografare lo schermo... e le dozzine di pacchetti di foto istantanee consumati! Beh, sono riuscito addirittura a recuperare una foto di quando impaginavo, con la parete dietro di me carica di poster penzolanti nei quali si riconoscono (a fatica perché la foto è terribilmente sfocata e malconcia, si tratta di un reperto, no?) diversi giochi "storici"... sigh!

Bonaventura Di Bello

HISTORY

convinto, reduce dalle pubblicazioni "avventurose" della **Xenia**. Frey si era solo ammalato, il mese successivo sarebbe tornato al suo posto, e così effettivamente fu. I cambiamenti grafici, comunque, non furono grandissimi e la rivista proseguì il suo lavoro con sostanziale continuità, per fortuna mancarono le perdite qualitative che solitamente seguono i cambi repentini di redazione, e dal punto di vista "giochi recensiti" figuravano **Pac Land, Arkanoid II, Rolling Thunder, Target Renegade** e **Winter Games II** tutti lo stesso mese... Piatto ricco...

Che la rivista, però, lentamente stesse cambiando pelle, apparve chiaro quando la nuova redazione abbandonò il sottotitolo "edizione italiana della rivista inglese più venduta" con un più amichevole e 'patriota' "la rivista di videogiochi più venduta in Italia". Uscivano, intanto, **Impossible Mission 2, Alien Syndrome, Skate Crazy, Last Ninja II** e **Great Giana Sisters**, primo 'gioco scandalo' della **Rainbow Arts**, software house che iniziò scopiazzando i giochi più belli a disposizione, ma che fu consacrata da nomi quali **Chris Huelsbeck e Manfred Trenz**: i successivi **Turrican** rimarranno per sempre una delle più belle saghe mai apparse. Con il numero di ottobre (27), poi, sparì la scritta verticale "VIDEOGIOCHI" che da sempre aveva caratterizzato le copertine di Zzap!, fin dall'ormai lontanissimo numero 1.

Intanto, iniziava finalmente a formarsi il primo nucleo della redazione italiana: al lavoro (monumentale) di sostanziale traduzione e integrazione dei testi inglesi ad opera di Bonaventura, si affiancarono **Fabio Rossi** (caporedattore) e i primi collaboratori, tra cui l'oggi ingegnere **Stefano Giorgi**. La grafica della rivista si era intanto fatta un po' meno briosa e colorata, in favore a un registro più tradizionale e serioso, eppure la quantità di bianco iniziava a diminuire drammaticamente: appaiono timidamente i primi fondini, aumentano le rubriche, ma continuano a mancare le caricature dei redattori italiani. Intanto, tra novembre e dicembre, si chiude il 1988 e i botti non mancano. Arrivano infatti **Cybernoid II, Armalyte**, la conversione per C64 di **Sinbad, Bombuzal** e l'ineguagliato capolavoro della **Lucas Zak McKracken and the Alien Mindbenders**. Il prezzo aumenta a 4000 lire e per Zzap! è il culmine della sua storia: da un paio di mesi, infine, tutto il materiale al di fuori degli 8 bit fa le valigie e approda sulla neonata **The Games Machine**.

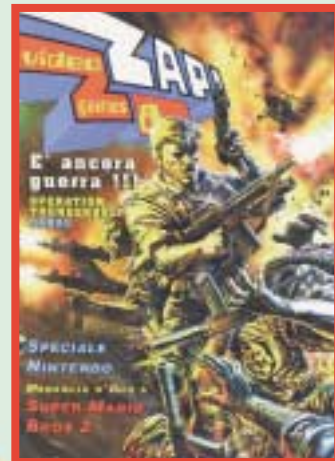
LA FINE DEGLI ANNI 80, E IL DECLINO DEGLI 8 BIT

All'inizio del 1989, Zzap! apre alla grande superando, per la prima volta, il tetto delle 100 pagine. Carne

da mettere al fuoco ce n'è a chili: in un solo mese superano il 90% **Microprose Soccer, Total Eclypse, Thunder Blade, Neuromancer, Robocop, R-Type e Bat Man**. Il 30 rimarrà a tutti gli effetti un numero 'storico', poiché i suoi record non furono mai più superati in futuro. Compaiono, finalmente, le facce dei redattori nostrani (e non sono delle belle facce...).

Il numero 33, quello di Aprile, rimarrà per sempre segnato come "quello di Zak McKracken 2": per la prima volta, una rivista d'informatica confezionerà il "pesce d'aprile" che, negli anni successivi, sarebbe diventato una tradizione per tutte le testate, in particolare TGM.

Da qui alla fine dell'anno, i titoloni continuano a uscire, ma iniziano a scarseggiare e a mancare di quell'originalità e di quell'entusiasmo che aveva caratterizzato i loro predecessori: **Renegade 3** viene abbondantemente sopravvalutato, **Denaris** (Katakis) è il secondo titolo-fotocopia della Rainbow Arts, **Silkworm** una bella conversione. E poi ancora: **Speedball, Phobia, Project Firestart, Rainbow Islands, Power Drift, Tusker, New Zealand Story, Batman The Movie, The Untouchables, Myth, Stunt Car Racer, Turbo Out Run e Chase HQ**... Il numero di ottobre, poi, sarà caratterizzato dall'onnipresenza di tre caricature italiane in stile fumettoso, quelle di **Marco Auletta, Antonello Jannone, Stefano Gallarini** e, in un tempo immediatamente successivo, **Max Reynaud**. La redazione si era intanto ampliata, e comparivano - oltre ai succitati - anche i nomi di **Giorgio Baratto, Matteo Bittanti** (il "misterioso" MBF), **Paolo Cardillo, Simone Crosignani, William e Giorgio Baldaccini**. Cambio radicale della guardia, infine, per la redazione inglese: i vari **Gordon Houghton, Paul Glancey, Julian Rignall e Katy Hamza** a cui eravamo abituati, lasciano il posto a **Phil King** e a **Robin Hogg**. Per quanto i loro predecessori non fossero mai stati degli adoni, questi erano francamente molto più brutti...

Il nuovo decennio inizia all'insegna della violenza digitale, con una bella copertina di Oliver Frey ispirata a **Operation Thunderbolt**. Tornano intanto le console (comunque presenti anche su TGM), e **Super Mario Bors 2** si cucca immediatamente la medaglia (con tanto di faccione entusiasta di **Marco Auletta**, forse allora conosciuto maggiormente per le sue iniziali...); si prosegue con **Vendetta** sul numero di Febbraio, e, sul numero di Marzo, appare il primo tocco di fig...liuola in copertina della storia di Zzap!: **4th Dimension**, compilation unica nel suo genere in quanto la **Hewson** ha messo in una sola scatola quattro giochi molto ma mooolto belli e, soprattutto, inediti. Ad Aprile il pesce ce lo fa Frey, ma stavolta lo

freghiamo noi! **Turrican** fa bella mostra di sé e passa immediatamente dopo alla storia; a maggio arriva il PC Engine e tutti sbaviamo, tranne MA che, con il suo solito fare dispotico, è riuscito a mettergli le mani sopra e a non farlo più toccare a nessuno. A giungo arriva **Fighter Bomber** per Spectrum, ed è subito medaglia d'oro, mentre a luglio la copertina è tutta per Secret Agent. Il 1990 si trascina senza troppi entusiasmi fino a dicembre (i fasti di due anni prima sembrano lontani un secolo), quando uno speciale 50° numero in ritardo di un mese (siamo infatti al 51) contiene le recensioni di **Lupo Alberto, Creatures, Chase HQ 2, Midnight Resistance, Shadow of the Beast e Ghouls'n'Ghost** (per **Megadrive**). Un redazionale di quelli memorabili ricorda, brevemente, tutte le medaglie d'oro assegnate fino allora.

I '90: ANNI 'BUI'...

Che il 1991 non sarebbe stato un anno molto più esaltante del precedente, lo si vide sin dalla prima copertina: le Tartarughe Ninja non sono infatti il soggetto più felice ma, a onor del vero, va riconosciuto che il gioco è anche peggio. Appaiono le prime due recensioni per **Neo Geo**, e sono ovviamente due medaglie d'oro, mentre il Commodore ci riserva solo **Robocop II** e **Ninja Remix**, vittima di un'agonia che sembra regalare l'ultimo momento di lucidità a febbraio: ben ventitrè giochi recensiti, tra cui l'immortale **Turrican 2** e il

maniacale **Klax**. Arriva anche **Shadow of the Beast** per il 64, ma più interessante è l'avventura grafica **Mean Streets**, forse l'unica che portò l'agente **Tex Murphy** anche sugli otto bit. Comunque sia, ancora pochi mesi e Zzap! cambierà completamente pelle: la direzione della rivista passa in mano completamente a **Stefano Gallarini**, Bonvantura Di Bello uscirà improvvisamente di scena dopo un ultimo editoriale nostalgico, e con lui, se ne va anche la vecchia impaginazione. La nuova 'faccia' prevede molte più pagine colorate, commenti tondeggianti e caricature un po' deformi... non piace gran che e nei mesi successivi subisce continue modifiche.

Con la seconda metà del 91, arrivano **Mercs, Bonanza Bros, Wrath of the Demon, Rubicon, Out Run Europa, Terminator II e Spot**. Fallisce la **Newsfield Publications** e Zzap! perde tutti i legami con il suo passato anglosassone, diventando a tutti gli effetti una rivista italiana. In quel periodo, nasce anche Consolemania, e la redazione si amplia: arrivano **Stefano Petrullo, Emanuele Scihilone** e **Giovanni Papandrea**. Nasce anche un nuovo "redattore pirla": è **Geims Tonn**, personaggio creato tempo addietro da **Paolo Besser** e **Andrea Cavallotti** sul giornale del Liceo, poi approdato tra le recensioni di Zzap!

Nel 1992 iniziano gli articoli 'storici', più una serie di nuove rubriche nate con il chiaro scopo di riempire lo spazio lasciato inesorabilmente vuoto dalla penuria - ormai cronica - di

software per gli otto bit. Eppure, sul numero di Febbraio Stefano Gallarini riesce a tirare fuori ben otto pagine di giochi **Amstrad**. Aprile vede uno stravolgimento (a tratti tragico) dell'impaginazione, e la posta, nonostante la 'firma' sia ancora quella di **Ricki**, passa in mano al malefico duo: i **Bovas**, che già da qualche mese curavano quella di **Consolemania**. Ad Aprile la grafica torna in mano a **Carlo e Alessandra Gandolfi**, e i risultati si vedono: pur mantenendo il progetto elaborato dai disgraziati del mese prima, fondini ultracolor e scontorni qua e là abbelliranno le recensioni di **Indy Heat, PP Hammer, Mille Miglia e Lemmings per Spectrum**. Parte il concorso con cui Zzap! regalerà 300 orologi personalizzati. A maggio arrivano sul Commodore 64 **Chuck Rock, Space Gun,** e una vera e propria invasione di budget games. Intanto i mesi passano, e si avvicina la 'fine' di Zzap! intesa come rivista a sé stante: gli ultimi sussulti sono rappresentati da **Alien World, Winter Camp, Creatures 2, Robocod (James Pond 2), Bonanza Bros, The Cool Crock Twins e Budokan**. Il numero di Novembre sarà il primo con la mia firma come caporedattore (Giancarlo Calzetta era partito per militare), e con me tornano le copertine 'violente': sarà infatti **Elvira 2,** 99%, a fare da gran finale per la storia del C64: col numero successivo, infatti, si chiude per sempre un ciclo.

1993, L'ANNO DI TGM

"Avete visto la novità? Adesso BovaByte vi regala anche The Games Machine! Sì, perché voi eravate convinti che fosse Zzap! ad avere, al suo interno, BovaByte. E invece era l'esatto opposto! E ora che Zzap! è contenuto in TGM, allora BovaByte, oltre a Zzap!, ha al suo esterno anche The Games Machine! Siete convinti? No? Beh, in fondo è solo questione di punti di vista". Con questa autoironica, ma anche amara battuta sulle pagine di **BovaByte**, e con una copertina davvero acidissima e ultrademenziale, si apre un

nuovo capitolo nella storia di Zzap!, ormai ridotto a 16 pagine e incluso come inserto al centro di The Games Machine.

Seppur bioridotta, la rivista riesce comunque a mantenere inalterato il suo spirito goliardico e indipendente, e in questi mesi riesce ancora a proporre le recensioni di **Cool World, Rampart, Street Fighter 2, Lethal Waepon, 3D World Tennis, Smash, Wrath of The Demon, The First Samurai, Sleepwalker, Nobby the Aardwark, Trolls, Ugh! e Alien 3.** Non mancano i momenti epici, tipo quando ci è arrivata la protesta di un gruppo di mamme perché un ragazzino, dopo aver letto un angolo di BovaByte, è stato sospeso da scuola in quanto brascato a giocare con una

console portatile; oppure anche l'ultimo, strappalacrime editoriale con cui redattori vecchi e nuovi salutavano 'per sempre' una rivista che aveva rappresentato un'epoca.

La redazione è formata essenzialmente da me, **Davide Corrado, Silvia Patanè, Giancarlo Albertinazzi, Cristiana Marchini, Maria Vilardo, Luca Reynaud, Stefano Petrullo** ed **Emanuele Scihilone**. Le caricature, tutte estremamente tondeggianti e per la prima volta unificate nello stile, sono opera di **Rudy Mascheretti**. In precedenza, erano state disegnate anche da me e da **Eloisa Scihilone**.

Paolo Besser

E ZZAP! DIVENTA UN SITO INTERNET...

Nel maggio del 1996 iniziano a circolare le voci di una 'rinascita' di Zzap!, che avverrà nel settembre successivo con una rivista on line omonima, sul sito della Xenia Edizioni, dedicata ai moderni giochi per PC, Amiga e console. Durerà fino alla primavera del '99, e collezionerà migliaia di accessi, dozzine e dozzine di recensioni, e persino qualche scoop, tipo la recensione in anteprima assoluta di Quake 2, nell'agosto dello stesso anno. La redazione era molto ampia, come può testimoniare la foto di gruppo demenziale pubblicata in occasione del numero 100. Zzap!, infatti, aveva conservato la numerazione della rivista cartacea, e ogni mese cambiava copertina, disegnata a mano da Vera Gentinetta. Riecco la foto: qualcuno si riconosce?

EMULOMANIA

Se nel campo dell'emulazione c64 vi sentite un po' dei "turisti fai da te", dallo casse del vostro pc parte uno strano "ahi ahi ahi" e vi appare la Madonna con la maglietta dell"Alpitiùr" non preoccupatevi.. il prode Maff Rignall vi guiderà in questo articolo alla scoperta del Misterioso Mondo dell'Emulazione e recupererete la sanità mentale (spero).

CCS64 v2.0 Beta
Shareware, $30 US

Questo è l'emulatore c64 "da Benchmark", per qualsiasi piattaforma. E' dotato di un menù di sistema comandabile da tastiera con un bel po' di opzioni, per la maggior parte di tipo setta-e-dimentica. Cambiare i dischi è facile - molto più veloce di un vero c64.

L'emulazione in se stessa è ottima, nonostante il set di colori di default appaia un po' inadatto. Ci sono alcuni appunti da fare - alcuni hotkeys sono piazzati diabolicamente - ma queste sono piccolezze che non influiscono più di tanto sulla bontà di un ottimo programma. Provate a dargli un'occhiata.

Vice 1.7 / WinVICE 1.7
Dos/Windows, free

VICE, che emula una varietà di 8-bit Commodore, usa anch'esso menu comandati da tastiera, ma l'inserimento dei dischi è macchinoso, e durante i test le shortcuts non hanno funzionato. Una sua caratteristica unica è l'apparentemente impressionanate engine di emulazione sonora ReSid, nonostante personalmente io preferisca l'output sonoro standard.

WinVICE è sostanzialmente lo stesso programma rispetto alla controparte Dos, ma con una GUI comandata dal mouse. La suddetta però è disponibile solamente nella modalità in finestra, così dovete uscire dalla modalità a schermo intero per cambiare qualsiasi settaggio - noioso. Comunque ci sono anche delle note positive. Gli hotkeys di WinVICE effettivamente funzionano, e includono una vera e propria modalità warp (hurrà!). La modalità in finestra ha anche un simpatico pannello d'informazione, che mostra la velocità di emulazione e sullo status dei disk drive. Nonostante qualche difetto, entrambe le versioni sono degni contendenti del CCS64.

Linux VICE 1.7
Linux, gratuito.

Il commento originale inglese non è affatto lusinghiero con la versione per Linux di VICE. Dicono infatti che l'interfaccia sia pessima e il cambio dei dischi "addirittura atroce". Il Paolone, che come ben sapete è un agguerrito sostenitore del pinguino, lo usa correntemente sul proprio computer sotto Xfree86, senza lamentare tutte queste fantomatiche pecche:

certo, non è proprio il massimo della vita come GUI, ma per i vecchi sessantaquattristi adepti dell'open source farà sicuramente lo stesso. L'emulazione funziona a dovere, anche se è consigliabile usare la versione 1.8.

FRODO v4.1a
Windows, free

Come WinVICE, Frodo usa i file requester standard di Windows. Questo rende il cambiare dischi estremamente scomodo e bisogna uscire dalla modalità a schermo intero. prima di poter accedere alle opzioni. Tuttavia, un vantag-

gio che ha rispetto i suoi rivali è il blurring in stile Tv che si ottiene quando si allarga la finestra. In termini di prestazioni soffre rispetto a Vice e CCS64. Non c'è il modo Warp, e l'emulazione Joystick è mappata sulla tastiera, rendendo impossibile il gioco a due simultaneo. Frodo è nato su Amiga, e lo dimostra. Ha ancora molte cose da aggiungere prima di poter competere.

POWER64
Mac, Shareware $25 US

Non ci sono molti emulatori C64 per Mac. Fortunatamente Power64 è uno dei migliori esistenti. Il supporto completo per il ReSID, un palette dei colori accurata (tra l'altro se ne possono usare altre prese dagli altri emulatori) e un eccellente compatibilità prova la competenza tecnica. L'interfaccia è decisamente intuitiva - la gestione dei files e dei dischi è semplice come organizzare files nel Finder.

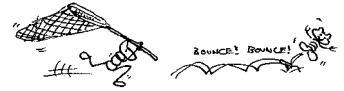
Un G3 veloce, se non meglio, è richiesto per caratteristiche avanzate come l'anti-aliasing o l'emulazione contemporanea di diversi c64 alla volta (se è di vostro gusto), e anche se è shareware, gli utenti Mac dovrebbero provarlo al più presto.

NE VOGLIO UNO!!!

Per mettere le vostre manine pacioccose su uno di questi emulatori puntate i vostri browser sui seguenti siti:

CCS64: www.computerbrains.com
VICE: www-2.cs.cmu.edu/~dsladic/vice/vice.html
Frodo: www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html
Power 64: http://www.infinite-loop.at/Power64/index.html
Linux VICE: www-2.cs.cmu.edu/~dsladic/vice/vice.html

Tutto questo dovrebbe darvi abbastanza idee da provare a emulare da soli, adesso.

TEST

IT'S MAGIC 2

Stardust/Protovision per C64, disco

Tom alle prese con un insetto troppo cresciuto

La curiosità è una qualità che non manca ai gatti, e Tom non fa eccezione. Dopo aver liberato le Isole dalla schiera di mostri che le avevano invase in assenza del suo padrone, il Mago Supremo, decide di rovistare tra gli oggetti del suo mentore trovando in un angolo buio un baule sigillato magicamente. La tentazione di vedere cosa c'è dentro è grande, e così Tom finisce per liberare il fratellastro malvagio del suo padrone, esiliato nel magico contenitore e ora libero di gustarsi la sua vendetta contro l'odiato parente e le Isole dei Sogni in generale...Tom a questo punto pensa bene di sistemare le cose da solo e attraversare cinque isole in un platform a scorrimento orizzontale per rinchiudere nuovamente il malvagio mago nel baule e sistemare i suoi magici scagnozzi. Ogni isola è divisa in diversi sottolivelli nei quali bisogna raccogliere tutte le gemme magiche prima di passare allo schema successivo. Impresa alquanto ardua dato che le creature del fratellastro malvagio infestano le isole e l'unica maniera per sbarazzarsi di loro e saltargli in testa come insegna un certo idraulico italiano. Oltre ai nemici altre insidie rendono arduo il vostro cammino come trappole e mortali corsi d'acqua. Tom può essere colpito due volte prima di perdere una delle sue vite, mentre la caduta nell'acqua significa morte immediata. Lungo la strada diversi bonus agevoleranno la missione di Tom, come smart bomb per ripulire lo schermo, pozioni d'invulnerabilità e clessidre che paralizzeranno il timer per pochi, preziosi secondi. Alla fine di ogni isola il nostro felino dovrà vedersela con un gigantesco boss che dovrà essere eliminato prima di passare oltre. Riuscirete a ripulire i cinque livelli e rinchiudere il fratellastro prima che il vostro maestro scopra che guaio avete combinato?

It's Magic 2 è un platform tecnicamente molto valido, dotato di un'ottima grafica e di un piacevole accompagnamento sonoro, che però risulta penalizzato da uno schema di gioco forse un po' troppo rigido e "datato", soprattutto per un videogioco uscito nel 2001. Certo, il controllo del personaggio è ottimo e lo scrolling pressoché perfetto (parallasse compreso), tuttavia l'azione non è mai veloce e fluida come, per esempio, in Turrican o nel grande Chuck Rock. Il problema è che, in IM2, è richiesto uno studio attento e certosino dei propri spostamenti, soprattutto perché i nemici hanno pattern predefiniti (dunque la loro IA è pari a zero), il tempo è contato, l'energia a disposizione è poca e, fatto davvero scocciante, quando si muore si deve ricominciare tutto il livello daccapo. Ora che ci penso, anche il fatto di non potersi abbassare dà un po' fastidio... Se avete pazienza, molta pazienza, vi potrete anche divertire, altrimenti lasciate pure perdere.

La grafica letteralmente copiata da Creatures e Giana continua a infestare il mondo di It's Magic, sembra quasi che i programmatori non abbiano voglia di disegnarla ex novo. Tuttavia rispetto al primo episodio l'avventura del gatto Tom è decisamente migliorata, complice lo schema di gioco arricchito da elementi quali i bonus e il modo di eliminare i nemici: saltare in testa agli avversari, rimbalzare e colpirne così altri innescando paurose uccisioni a catena richiede una buona destrezza, decisamente maggiore di quella richiesta per freddarli a distanza con il ridicolo fulmine del primo gioco. Ma manca ancora qualcosa per rendere IM2 imperdibile; il rigido rilevamento di collisione unito al fatto che ogni volta che morite dovete ricominciare il livello daccapo è un duro colpo alla giocabilità e presto la frustrazione prende il posto del divertimento. Così com'è IM2 supera il predecessore ma non riesce a emergere dalla sufficienza per scalzare dal trono i re dei platform a 8 bit come Giana o Clyde, un vero peccato.

E IL SUO PREDECESSORE?

Mentre sul numero 107 i nostri colleghi recensiscono il primo It's Magic noi vi proponiamo addirittura, il sequel, mica male eh? In realtà IM è un platform decisamente banale e ripetitivo che maschera le lacune a livello di gameplay con un'ottima e coloratissima grafica (peccato che sia in gran parte 'rippata' da classici del passato come Creatures). Tom deve attraversare tre mondi raccogliendo gemme e seccando i nemici con un fulmine magico. Tutto qui, davvero. Il gioco è la fiera della mediocrità e trovo il voto degli inglesi (62%) anche troppo lusinghiero. Monotono e frustrante a causa di un rilevamento di collisione severissimo, IM è stato decisamente migliorato in questo sequel. Speriamo in un futuro IM3 che corregga i difetti che ancora rimangono...

PRESENTAZIONE 94%
Presentazione narrata con l'ausilio di immagini e ottimo schermo introduttivo.

GRAFICA 87%
Copiata da altri giochi ma ben animata e coloratissima.

SONORO 75%
Nella media ma fa il suo dovere.

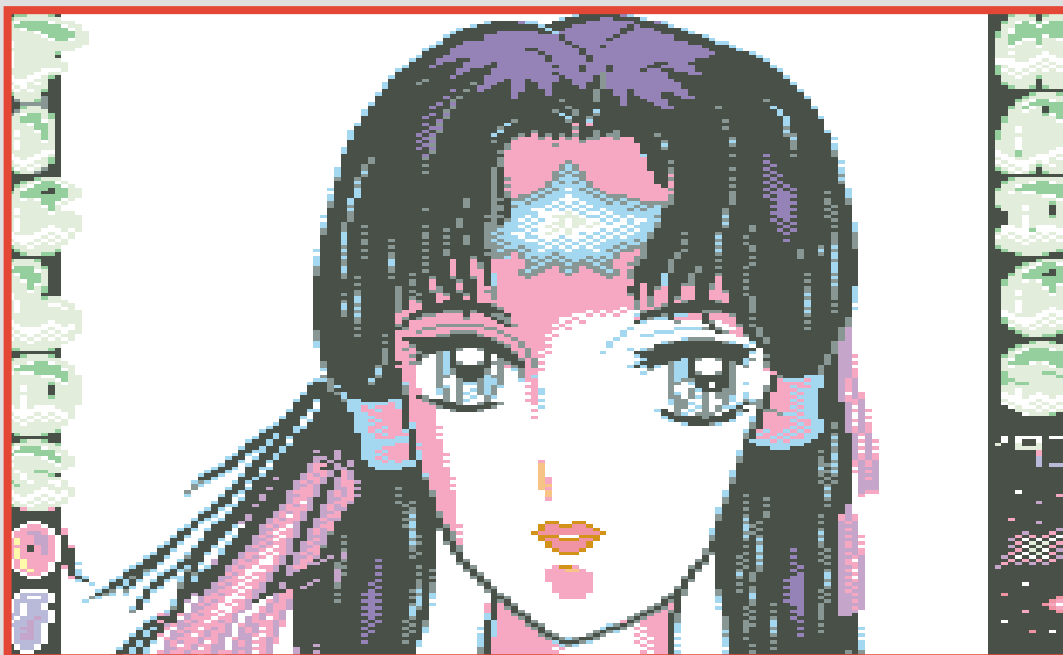
APPETIBILITA' 90%
Meglio del primo titolo e immediatamente giocabile

LONGEVITA' 55%
Ma la frustrazione estrema presto vi scoraggerà

GLOBALE 72%
Siamo ancora lontani dal gioco caldo, provaci ancora Stardust.

TEST

FIELDS OF HADES

Ninjutsu Designs per C64
Uno strizzacervelli semplice ma additivo!

Potevo forse scegliere un'altra foto per "aprire" questa recensione? Beh, basta guardare le altre...

Con tutti gli sparatutto che si trovano in giro per il C64, si sentiva proprio la mancanza di un bel puzzle game che ci permettesse di esercitare un po' il nostro indaffarato cervello, tra una partita a Commando e una a Metal Warrior 3. Qualcuno potrebbe obiettare che di bei puzzle per il piccolo Commodore non se ne vedono più da anni: bene, lasciate allora che vi parli di questo Fields of Hades dei Ninjutsu Designs, la prova che qualche programmatore in gamba in questo campo ancora si trova...

Il meccanismo è semplice, anche se a prima vista potrebbe trarre in inganno: in pratica, lo scopo del gioco è quello di muovere la propria pedina sopra una specie di scacchiera-labirinto, dalla posizione di partenza a quella di arrivo (contrassegnata con una bandierina), nel minor tempo possibile e sfruttando al meglio tutti i vettori a disposizione. Gli spostamenti avvengono, infatti, tramite la selezione di particolari vettori, forniti in numero limitato all'inizio di ogni livello: dunque, per ciascuna mossa si dovrà prima scegliere uno dei vettori a disposizione (ciascuno dei quali è caratterizzato da una particolare lunghezza, indicata da un numero), e successivamente la direzione nella quale si vuole spostare la propria pedina, la quale si muoverà di tante caselle quanto è la lunghezza del vettore selezionato. Se la pedina sbatte contro un muro, rimbalza e ritorna indietro nella direzione in cui è venuta: per fare le curve è invece necessario che la pedina passi sopra particolari caselle contrassegnate da apposite frecce, mentre altre caselle particolari sono

Non è che mi piaccia moltissimo fare il "bastian contrario", ma devo ammettere che non condivido tutta questa esaltazione generale per questo gioco. Vero, anzi, verissimo: sulle prime mi sono divertito anch'io a calcolare le giuste mosse con i vettori a mia disposizione, ma nel giro di poche partite questo Fields of Hades mi è giunto inesorabilmente a noia. Sarà stata la musica, sarà stata l'impostazione grafica (che trovo comunque un po' claustrofobica), sarà stato che in fondo il genere dei puzzle game non è mai riuscito a prendermi più di tanto (qualcuno direbbe perché bisogna usare il cervello...), però questo è il tipico gioco di cui io posso fare tranquillamente a meno...

La schermata di presentazione. Fossi in voi, prima di iniziare a giocare darei un'occhiata alla demo, gentilmente messa a disposizione...

Uno dei tipici livelli rompicapo di Fields of Hades

Proprio un giochino simpatico questo Fields of Hades! Sebbene tecnicamente non sia niente di speciale (grafica nella norma e musichette simpatiche), riesce ad affascinare come solo i puzzle game sanno fare, spingendovi a scoprire i livelli avanzati. Se, infatti, le prime sezioni sono davvero semplici da risolvere grazie al concept di gioco molto intuitivo (ma non propriamente originale), proseguendo troverete pane per i vostri cervelli. Pur aumentando la difficoltà, tuttavia, il gioco raramente diventa frustrante. La sfida contro il tempo garantisce quella giusta tensione che, altrimenti, mancherebbe, e l'accurato design dei livelli aumenta la longevità. Certo, se non amate i giochi che mettano al lavoro i vostri neuroni, Fields of Hades si rivelerà poco interessante; se, al contrario, non vi dispiace un po' di riflessione provatelo e vedrete che ne rimarrete catturati. Intrigante!

costituite da teletrasporti e bonus vari, per esempio vettori aggiuntivi. Ogni livello è a tempo: quando la pedina arriva esattamente sulla casella finale, il livello termina e si passa al successivo, naturalmente più impegnativo e complicato.
Il gioco è tutto qui: un autentico concentrato di strategia e divertimento capace di farvi trascorrere buona parte del vostro tempo libero a muovere pedine e a calcolare lunghezze vettoriali. Se non avete ancora ben chiaro come funzioni una partita a Fields of Hades, il consiglio che vi do è quello di provarlo: è molto più facile da giocare che da spiegare, garantito!

Un puzzle game di prima qualità si riconosce subito, perché ha quel qualcosa d'ineffabile che lo rende affascinante, che tiene incollati allo schermo, concentratissimi e incuranti del tempo che passa. Fields Of Hades è proprio così: ha una meccanica di gioco interessante e ben strutturata, una grafica funzionale e coloratissima, un sonoro coinvolgente e d'atmosfera. E' quasi ipnotico: vuoi perché il ritmo di gioco è (volutamente) lento, vuoi perché le musiche favoriscono la riflessione (indispensabile farsi "i conti" prima di una qualsiasi mossa), vuoi per le lucine che roteano lungo lo sprite principale... L'unico appunto che si possa muovere a questo gioco è che è un po' corto, e non essendo previste password sarebbe necessario ricominciare ogni volta dalla prima stanza. L'emulatore ovviamente consente di salvare la posizione e ricominciare da dove si vuole, evitando la noia dei quadri già risolti, ma così facendo non ci vuole molto prima di vedere la schermata finale. Provatelo, perché merita.

Fields of Hades è un gran bel puzzle, capace di tenere incollati al monitor per parecchio tempo grazie a uno schema di gioco semplice ma al tempo stesso accattivante: il classico gioco da "ancora una partita e basta", per intenderci. La grafica è semplice ed essenziale ma ben disegnata, le musiche sufficientemente curate e la difficoltà molto ben calibrata: cosa volete di più da questo genere di giochi? Statene alla larga se passate le giornate premendo grilletti o sparacchiando a destra e a manca, ma se amate i giochi strategici e riflessivi, Fields of Hades è proprio quello che fa per voi.

PRESENTAZIONE 60%
Carino lo schermo dei titoli, ma le opzioni scarseggiano

GRAFICA 80%
Semplice ed essenziale, svolge egregiamente il proprio dovere

SONORO 78%
Molto ben fatte le musiche, peccato per l'assenza di effetti sonori...

APPETIBILITA' 85%
Una volta che ci avrete preso la mano, vi dovranno schiodare con la forza dalla vostra sedia

LONGEVITA' 70%
Come un buon gelato: finché dura...

GLOBALE 80%
Un ottimo modo di usare la propria testa

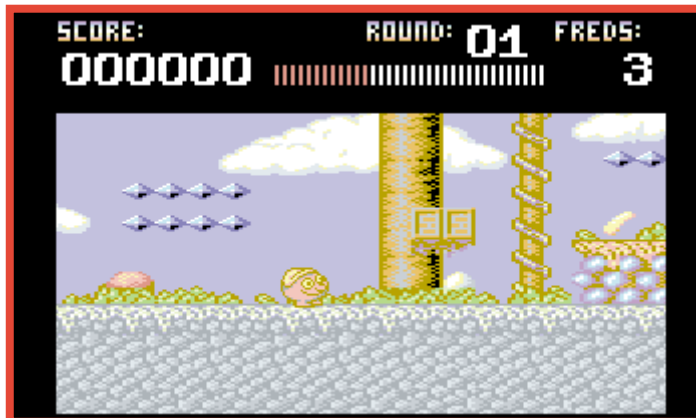
TEST

FRED'S BACK 3

CP-Verlag per C64, joystick

Prendete un puffo qualsiasi (tranne quello Grande perché ha la barba, e la Puffetta per ovvi motivi), staccategli la testa e le gambe, appiccicate la prima alle seconde buttando via tutto il resto e coloratelo di rosa. Avete appena ottenuto... no, non il Puffo Disgraziato, ma il protagonista di questo gioco. Se poi non sapete cosa sono i Puffi perché eravate troppo piccoli, vabbè, prendete un crapulone qualsiasi e mettetegli un cappello, il buon Fred non sarà tanto diverso. Questioni estetiche a parte, Fred's Back 3 è il terzo capitolo di una fortunata serie di platform game ad opera della CP-Verlag, una delle poche software house tedesche attiva sul fronte del C64 negli anni '90.

Come negli episodi precedenti, Fred dovrà saltare su tutte le piattaforme che costituiscono i livelli, raccogliere tutti i diamanti sparsi in giro (ma proprio tutti, altrimenti niente passaggio allo stage successivo), e completare il suo compito prima che la sua energia finisca col tempo, altrimenti la sua espressione si farà sempre più intristita finché, verde d'inedia, non perderà una vita. Fortunatamente, Fred può raccogliere una serie di frutti in grado di aumentare l'energia a disposizione. Non mancano, come nella tradizione dei platform game a scorrimento da Super Mario in avanti, i soliti bonus in grado di farlo sparare, di ripristinare tutta la sua scorta vitale, di regalargli vite aggiuntive eccetera eccetera. Fred perde istantaneamente una vita anche cadendo nei dirupi ed entrando in contatto diretto coi nemici che affollano lo schermo.

Ogni quattro livelli il nostro Puffo Disg... ehm, il nostro eroe dovrà affrontare un mostrone grosso e cattivo, superato il quale (non sarà per niente facile, vi avviso) si passerà a una nuova "serie" di livelli, dalla grafica ahimé fin troppo simile a quella dei precedenti... beh, in fondo la varietà non è mai stata il punto forte di questo genere di giochi. Di buono, però, c'è che i nemici appaiono abbastanza casualmente sullo schermo, imponendovi di fare sempre molta attenzione di partita in partita, senza mai dormire sui facili allori di un percorso già memorizzato. Si tratta però di un aspetto capace di trasformarsi in un boomerang, in quanto a volte i nemici vanno a infilarsi in posti dove è impossibile eliminarli, ma dove c'è pur sempre un gioiello da raccogliere, al costo di perdere una vita. Detto questo, riuscirà Fred a raccogliere tutti i suoi diamanti?

Fred's Back 3 era partito molto bene, tant'è che di primo acchito gli avrei rifilato il bollino di "gioco caldo" senza pensarci neanche due volte. Ma poi, giocandolo e rigiocandolo, sono venute fuori tutte le magagne dei classici giochi a piattaforme a cui manca qualche sana giornata di playtest. Fred's Back 3 è assolutamente impossibile da giocare senza trainer, con l'avanzare dei livelli diventa addirittura mostruoso e - caso quasi unico nella storia - vi può spingere persino al "suicidio" pur di andare avanti. Ciò premesso, il resto della realizzazione si assesta su ottimi livelli: ottimo scrolling multidirezionale, ottima grafica, bellissimi sprite e un suono adeguato fanno solo da sfondo a quello che in fondo è il pregio più grande: nonostante le dimensioni del personaggio siano ragguardevoli, Fred si muove a meraviglia, superando in fatto di controllo anche giochi più famosi e blasonati.

Paolo è il solito pigrone che vorrebbe tutti i giochi facili! Fred's Back 3 indubbiamente non rientra nella categoria, ma a mio avviso non è nemmeno uno di quei giochi del tutto impossibili alla "Vecchia Dynamic" (qualcuno si ricorda i suoi "capolavori"? Io sì, purtroppo...). È, in parole molto povere, un simpaticissimo platform game che vi farà dannare sul joystick per molte ore a seguire. Piacerà soprattutto a chi ama questo genere di giochi e a chi non vuole perdersi una grafica davvero carina, fluida e fumettosa sul Commodore 64.

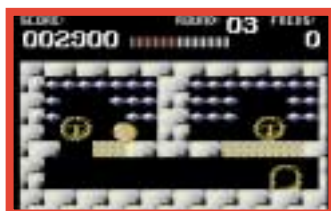
PRESENTAZIONE 70%
Schermata introduttiva e schermo dei titoli. Nessuna opzione e nessuna animazione introduttiva come nel secondo episodio

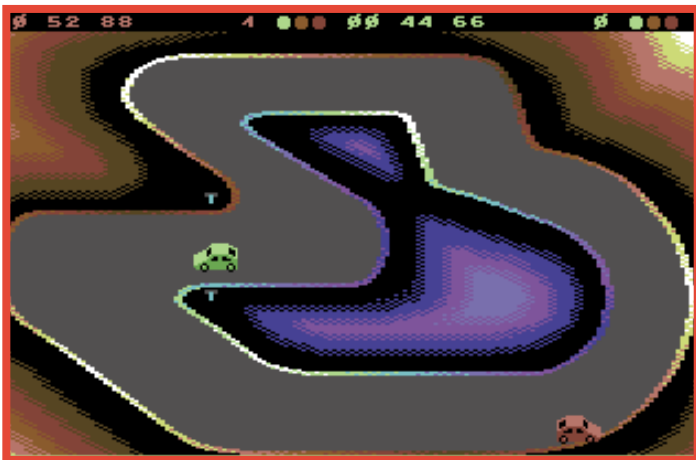
GRAFICA 90%
Realizzata indubbiamente bene, con un sapiente uso dei colori e degli sprite. Carine le animazioni

SONORO 85%
Motivetti e jingle simpatici accompagnano il "lavoro" del protagonista

APPETIBILITA' 80%
Un bel platform alla Giana Sisters? MIO!

LONGEVITA' 60%
Urgh! Ehm! Dannaz'... vabbè, ci siamo capiti

GLOBALE 79%
Un po' di playtest in più gli avrebbe fatto indubbiamente bene. Ma al di là di questo è un buon gioco a piattaforme

SKIDMARX

Per C64, gratis, joystick

C'era una volta Super Sprint...

Fu un brutto giorno per Cip e Ciop: l'amato nonno era passato a miglior vita, e loro, senza quella figura protettiva, si sentivano degli scoiattolini indifesi. Quando, tuttavia, lessero il testamento del caro estinto, si rincuorarono leggermente: il nonno aveva infatti lasciato in eredità al nipote che si fosse rivelato più degno, un oggetto enigmaticamente definito come "il Bene Più Prezioso della mia vita da scoiattolo". Restava il problema di capire chi si meritava maggiormente il dono; per risolvere la questione decisero di sfidarsi in una prova d'abilità e, il vincitore, avrebbe conquistato l'eredità. Purtroppo i due animaletti non riuscivano ad accordarsi sul tipo di gara: ognuno, infatti, proponeva dei giochi in cui sapeva di essere imbattibile: figurine, dadi, boccette, rutti... "Ho un'idea! - disse improvvisamente Cip - Possiamo disputare una corsa automobilistica: ci sfideremo lungo nove piccoli tracciati, con la possibilità di scegliere il mezzo da noi preferito (macchine da formula uno, trucks, utilitarie...) e senza esclusione di colpi. Colui che vincerà più gare si sarà meritato il tesoro del nonno." E così fecero! Dopo una lunga serie di sportellate, Ciop vinse la battaglia. Sebbene stremato dalla dura lotta, corse verso lo scrigno che conteneva il "Bene Più Prezioso" e, in preda alla frenesia, lo spalancò: rimase di sasso quando un raggio di sole scese sulla scintillante dentiera in acciaio inossidabile del nonno...

Skidmarx rientra nel filone dei giochi automobilistici arcade con visuale dall'alto, genere che annovera tra i suoi esponenti giochi come Super Sprint o Badlands; come avrete capito dalla storia di Cip e Ciop, due sfidanti, che possono essere anche entrambi umani, dovranno contendersi la vittoria compiendo un certo numero di giri (selezionabile dal giocatore) su piste interamente contenute in un'unica schermata. Altre opzioni modificabili dal giocatore sono il tipo di veicolo con cui gareggiare (in totale sei) e la velocità dei mezzi (cinque possibilità). Ma Skidmarx piacerà solo ai roditori oppure andrà bene anche per noi? Al commento l'ardua sentenza!

Male... Se qualcuno di voi ha ancora davanti agli occhi la versione per Amiga, beh, se la scordi: di quel gioco è rimasto, praticamente, solo il titolo. Grafica e sonoro sono a livelli bassi, le routine per il rilevamento delle collisioni sono buggate (più di una volta mi è capitato di rimanere incastrato in pezzi di fondale e non poter più proseguire la corsa). Si sarebbe potuto anche chiudere un occhio su una realizzazione tecnica di basso profilo se almeno il gioco avesse fornito una buona giocabilità, ma, purtroppo, ciò non accade. La macchina guidata dal computer non ha personalità: affronta la pista sempre nello stesso modo, non sbagliando mai una curva, tuttavia risulta anche fin troppo facile da battere, garantendo una longevità prossima allo zero. L'unica caratteristica interessante del gioco è la possibilità di sfidare un amico: mi sembra, comunque, troppo poco per non bocciare questo titolo. Pattume!

"Skidmarx!", eh? Se i programmatori fossero stati tanto bravi quanto sfacciati, ora avremmo tra le mani un capolavoro, invece di questa schifezzuola. La grafica è assolutamente povera (forse si salvano giusto le rotazioni delle macchinine), le collisioni sono gestite in modo ridicolo, i controlli sono imprecisi, il sonoro è limitatissimo e la giocabilità si salva solo se si gareggia contro un amico, perché il computer non sbaglia una curva, MAI. Per quale motivo hanno dovuto infangare la memoria di un gioco tanto importante, scimmiottandone il nome e affibbiandolo a questa ciofeca? Le uniche vaghe somiglianze col capolavoro per Amiga stanno nel design del menu, delle auto e di un paio di piste: per il resto non ci azzecca nulla. Ovviamente mancano pure le tracce dei pneumatici, da cui derivava il titolo del gioco originale, "Skidmarks". Fatevi un favore, (s)caricatevi il glorioso Super Off-Road o Indy Heat, e state alla larga dalla fuffa recensita in questa pagina.

Ecco, non ci siamo: questo Skidmarx ha solo una vaga somiglianza con il grande classico per Amiga uscito nei primi mesi del 1994 (che oltretutto si chiamava "Skidmarks", con la "ks"). Certo, le piste sono varie e le macchinine ben disegnate e molto ben animate, ma il gioco in sé appare piatto e monotono, con un gameplay per niente entusiasmante e una longevità che rasenta il ridicolo: una partita la si fa volentieri, due no. Vade retro, Skidmarx!

PRESENTAZIONE 60%
Niente di trascendentale, ma almeno qualcosa c'è.

GRAFICA 65%
Le piste sono pessime; le macchine sono invece discretamente realizzate e animate.

SONORO 50%
Anonimo.

APPETIBILITA' 49%
Solo le siide con gli amici sono degne di nota...

LONGEVITA' 31%
...ma ben presto voi e i vostri amici troverete di meglio da fare.

GLOBALE 43%
Statene alla larga!

DOSSIER

AL CINEMA E SUL COMMODORE

Grande cosa il cinema, chissà quante volte avrete pensato quanto potrebbe essere avvincente vivere in prima persona le avventure di **Indy** o di **Luke Skywalker**, eh? Ebbene la stessa cosa devono averla pensata anche le software houses che videro nell'idea di adattare sugli schermi degli home computers i blockbusters del momento la proverbiale gallina dalle uova d'oro! La storia dei tie-in (con questo termine si designano le trasposizioni videoludiche di film/telefilm/cartoni animati) si perde nel tempo, quando **Intellivision** e **VCS** si sfidavano per la supremazia. In pratica tutti i cartoni animati e i telefilm che avete visto da piccoli sono stati adattati per questo o quel computer o console; **A-team, Supercar, M.A.S.K.** e tanti altri hanno avuto trasposizioni non sempre (leggi raramente) esaltanti che al contrario facevano spesso leva su un nome famoso per rifilare solo spazzatura binaria e lo stesso è successo per i film di maggior fama.

Il motivo è avvolto da una cappa d'imperscrutabile mistero: forse l'acquisto dei diritti si mangiava buona parte del budget, forse i programmatori si adagiavano pigramente sugli allori, convinti (non a torto a quanto pare!) che un nome famoso avrebbe compensato una scarsa realizzazione; ciononostante i tie-in spesso risultavano scarsissimi e indegni della controparte in celluloide. Eppure vendevano sempre tantissimo, ripagando le software houses dei soldoni sganciati per i diritti. Dopotutto come rinunciare al fascino di vestire i panni del proprio eroe?

La formula con cui venivano programmati era quasi sempre la stessa: prendere alcune scene chiave della pellicola e trasformarle nei diversi livelli del gioco, spesso cambiando radicalmente la struttura. Prendiamo **The Untouchables** per esempio: il primo livello è un platform, il secondo e il terzo citano **Operation Wolf e Cabal**, il penultimo ha uno scorrimento verticale e l'ultimo è una citazione da **It Came from The Desert**, dove dovete freddare lo scagnozzo di Capone che tiene in ostaggio il contabile con un solo, preciso proiettile. Tanta varietà significa senza dubbio che i programmatori dovevano dividere tempo e risorse studiando schemi di gioco differenti (spesso venivano riciclate le routines quindi molti tendevano a somigliarsi come quelli della Ocean) a scapito della qualità globale. Ma ora diamo uno sguardo a questi giochi anno per anno, evidenziando i più significativi per l'industria videoludica.

Nel 1984 il massiccio **Ghostbusters** di **David Crane** mostrò che i Tie-in erano un businness da non sottovalutare e le conversioni di **Gremlins** (Atari) e dei primi due capitoli dell'ormai quadrilogia di **Alien** ad opera **dell'Argus Press** e dell'Activision non facevano altro che confermare la tendenza. Il 1985 vede le conversioni di filmoni come **Blade Runner (Crl), The Goonies (Datasoft) e The Neverending Story (Ocean) e del folle Rocky Horror Show (Crl)** divenire cocenti delusioni e l'unico Tie-in che strappa applausi è **Rambo** della **Ocean**, sparatutto (con Rambo che vi aspettavate, un clone di **Tetris**? ndR) fluido, colorato e casinista! Le cose non migliorano l'anno seguente, il 1986 infatti ci regala (urgh!) perle

come **Howard the Duck (Activision), Flash Gordon (Mastertronic), Cobra, Highlander, Short Circuit** (tutti e tre della **Ocean**) e la conversione di **Aliens** della **Electric Dreams**, unica sufficienza in un panorama deprimente & desolato! Meglio il 1987 che finalmente presenta conversioni giocabili e ben realizzate. Grandissimi **Platoon** e

The Great Escape della Ocean e un bellissimo **Predator (Activision)** con uno **Schwarzy** binario più in forma che mai! Ospiti indesiderati i deprimenti **Top Gun (Ocean), The Living Daylight (Domark) e Indiana Jones and the Temple of Doom (US Gold),** mediocre conversione di un mediocre coin-op (viva la coerenza! ndr) (mediocre sarai tu! È stato uno dei giochi più gettonati di sempre al Bar Bruno, mica coriandoli! NdP).

I fan di Lucas festeggiano il 1988 con le trasposizioni di tutti e tre i film della trilogia di **Star Wars** a opera di un'iperattiva **Domark**. Essendo conversioni dei rispettivi coin-op della **Atari** risultano lenti, monotoni e privi degli splendidi campionamenti vocali, scatenando la delusione tra le fila di aspiranti Jedi. Il deprimente panorama viene peggiorato da **Masters of The Universe** della **Gremlin Graphics**, raro caso in cui ci si arrovella per capire se è peggio il film o il gioco. A riscattare il tutto ci pensano il cyberpunk **Robocop (Ocean)** e il divertentissimo **Live and Let Die (Domark)**, praticamente la versione fluviale & armata di **Buggy Boy**! Il popolo a 8 bit vive un triste 1989: i 16 bit cominciano ad ingranare in grande stile e i segni si notano: la Lucasfilm Games dichiara, causa hardware obsoleto, che **Indy and the Last Crusade-The Graphic Adventure** uscirà solo per Amiga & soci appioppando agli 8bit la mediocre versione arcade del titolo succitato, programmato dalla **US Gold**. **Ghostbusters 2** (**Activision**) non riesce ad eguagliare il successo dell'illustre predecessore e stagnano nella mediocrità, a fargli compagnia, **Licence to Kill (Domark) e Red Heat (Ocean)**, il primo picchiaduro a mezzobusto! Fortunatamente l'inverno porta con se titoli di tutto rispetto da parte della solita Ocean come

The Untouchables, Batman The Movie e Rambo 3.

Gli anni '90 introducono un colpo di scena da manuale: il lancio del **C64 Game System**, fallimentare tentativo da parte della Commodore di sfruttare il fenomeno console (che stavano vivendo una nuova giovinezza grazie all'arrivo del **Megadrive** e del nuovissimo **Super Nintendo** ndR) privando il C64 della tastiera, delle porte per datasette e disk drive, e trasformandolo in una fantastica console con tecnologia vecchia di sette anni! Il prevedibilissimo flop riuscì tuttavia a risvegliare in alcune software house il desiderio di sviluppare giochi su cartuccia, come per esempio la Ocean, che tirò fuori dal cilindro gli eccellenti **Navy Seals e Robocop 2.** Tornando a cassette e dischetti, la **Domark** continua a sfornare giochi su licenza ispirati al grande **007** con **The Spy who loved** me e la **Mirrorsoft** programma un discreto **Back to the Future 2. Total Recall** e **Neverending Story 2** completano il poker della Ocean per il 1990. Nel 1991 la solita Ocean propone lo scarso **Darkman** e il divertente **Hudson Hawk**, e la **Mirrosoft** continua la tradizione dell'anno precedente con **Back to the Future Part 3.**

Ma ormai l'era degli 8 bit stava tramontando e nel 1992 poche software house programmavano per il C64, tra cui l'inossidabile Ocean (comincia a diventare piuttosto monotono, vero? ndR), che con i suoi tie-in annuali più puntuali di un orologio svizzero sollazzava gli ultimi ottobittiani grazie ai divertenti **Lethal Weapon e Addams Family**. Altro titolo degno di lode è **Alien 3 (Probe)** , conversione dell'omonimo titolo per il **Sega Genesis** (me lo ricordo bene, sigh, è stata l'ultima recensione di Zzap!, su quell'ultimo numero infilato dentro a TGM, con la copertina nera e la scritta "Game Over" NdP). Ok, fine della lezione di storia, passiamo ai fatti: quella che segue è la "topo five" dei migliori Tie-in mai apparsi per c64, giochi notevoli che riuscirono nel difficile intento di catturare atmosfere e dinamicità delle pellicole originali quando supporti come cd-rom e dvd erano soltanto utopici miraggi e l'esiguo spazio di cassette e dischetti imponeva ai programmatori di spremere a dovere l'hardware senza l'aiuto di filmati o digitalizzazioni varie.

DOSSIER

1 Platoon

Ocean, 1987.

La trasposizione del drammatico film di Oliver Stone sugli orrori della guerra del Vietnam si distingue per una realizzazione esaltante e una grande atmosfera, che ricrea a dovere la tensione del film. Guiderete il vostro plotone di cinque uomini, interscambiabili in qualsiasi momento, attraverso quattro livelli diversi tra loro, ma realizzati con grandissima classe; degni di nota il secondo stage, ambientato nei cunicoli sotto l'accampamento dei Viet kong stile Dungeon Master (dove i nemici che spuntano da dietro gli angoli e dall'acqua stagnante vi faranno sudare freddo), e il terzo livello, ambientato di notte in un bunker, dove dovrete freddare i nemici illuminando la giungla con un numero limitato di bengala, per scoprire la loro posizione! La confezione dell'epoca era particolarmente ricca, includendo poster, foto e un'audiocassetta contenente la colonna sonora del film, Track of my Tear di Smokey

Robinson. Un vero e proprio classico, la punta di diamante della produzione Ocean, che mantiene tuttora il suo grandissimo fascino. Semplicemente imperdibile!

Globale 95%

2 The Untouchables

Ocean, 1989.

Bellissimo adattamento dell'ottimo film di Brian de Palma, dove nei panni dell'agente federale Eliott Ness e della sua squadra d'incorruttibili agenti dovrete vedervela con l'impero di Al Capone. La classica formula 'multievento' della Ocean funziona benone e i livelli sono vari e avvincenti. Si va dal platform del primo livello a cloni di Op Wolf e Cabal nei seguenti, tutti programmati a dovere e coadiuvati dalle splendide musiche di Matthew Cannon, che ricreano l'atmosfera 'stile Chicago' alla perfezione. La grafica è colorata e definita, con sprite ben animati e caratterizzati, e i fondali sono davvero convincenti: in ogni livello ricreano l'ottima scenografia del film originale. L'unico appunto va fatto al livello di difficoltà, veramente esagerato, cosa che non sarà passata inosservata neanche ai programmatori - che nelle successive versioni a 16 bit facilitarono la vita ai frustratissimi giocatori! Tuttavia la pratica vi ricompenserà con un arcade molto giocabile e avvincente. Da avere!

Globale 93%

3 Ghostbusters

Activision, 1984.

Terzo posto meritatissimo per il capolavoro di David Crane, che con i suoi due milioni di copie vendute si afferma come uno dei titoli più amati dai possessori di C64. Geniale mix tra un arcade e uno strategico, Ghostbusters diverte e lascia a bocca aperta il videogiocatore con tocchi di classe quali le numerose voci digitalizzate che mostrarono agli sbalorditissimi utenti dell'epoca cosa fosse in grado di fare il Sid. Pianificherete le vostre mosse in una mappa di New York, e vi sposterete sulla vostra auto negli edifici che richiederanno la vostra 'disinfestazione' per imprigionare i fantasmi, aiutati dall'equipaggiamento che avrete acquistato con cura all'inizio. La rigiocabilità è assicurata dal fatto che alla fine della partita, se concluderete con un bilancio in attivo rispetto al budget iniziale, riceverete un nuovo numero di conto per iniziare daccapo con i soldi che già avevate, in modo da acquistare attrezzature sempre più potenti! Un capolavoro senza tempo, forse un po' ripetitivo alla lunga, ma indispensabile nella collezione di ogni sessantaquattrista degno di questo nome.

Globale 92%

4 Batman -The Movie

Ocean, 1989.

Sebbene orfana della sensazionale sezione di guida in terza persona della versione Amiga, sostituita da una con visuale dall'alto decisamente meno esaltante, l'adattamento a 8 bit del primo film dedicato all'uomo pipistrello rimane un ottimo prodotto. Le sezioni platform riescono a essere originali grazie al loro schema simil Bionic Commando, con un grosso e ben caratterizzato sprite di Batman che, grazie a una fune, volteggia tra le piattaforme infestate dagli sgherri del Jocker. Una naturalezza permessa da un sistema di controllo perfetto. Ben fatte, anche se un po' brevi, le altre sezioni, che vi vedono alla guida della Batmobile o del Batjet, oppure seduti davanti al vostro computer nella batcaverna, intenti a determinare la combinazione dei cosmetici che generano il letale smilex. Tecnicamente splendido e divertente da giocare, grazie a un livello di difficoltà ottimamente calibrato, Batman the movie rimane il miglior gioco a 8 bit dedicato all'eroe di Bob Kane, un must have!

Globale 93%

5 The Great Escape

Ocean, 1987.

Dietro la grafica monocromatica, importata direttamente dalla versione spectrum, si nasconde un'arcade adventure che ha fatto storia, ipnotizzando centinaia di videogiocatori con atmosfera e originalità. Il vostro compito è fuggire dal campo di concentramento di Colditz, studiando attentamente i movimenti delle guardie, seguendo le routine del campo per non destare sospetti ed esplorandolo alla ricerca di oggetti utili ai vostri piani di fuga. Non esiste una sola via per lasciare quest'inferno: potreste voler scavare un tunnel oppure aprirvi un varco nel perimetro, o anche cercare di corrompere gli ufficiali nazisti. L'atmosfera che si respira è superba, con l'alternarsi tra il giorno e la notte che dona tensione al gioco. Il miglior arcade adventure in 3d isometrico sul C64, secondo solo a sua maestà Head over Heels!

Globale 92%

SCORELORD

Tremate, miseri mortali, tremate! Il signore dei punteggi è tornato dal suo oblio per ricordarvi i record dei giochi più famosi per Commodore 64. Credete forse di ruscire a batterli? E allora datevi da fare, e visitate la pagina http://www.the-burrow.free-serve.co.uk/zzap/scorelord/scorelord.html. Lì troverete tutti i dati mondiali più aggiornati!

Armalyte (Thalamus)
2,277,000 Ahriman, UK
128,600 Simon Allen, UK

Boulderdash (First Star)
2,227 Arac, UK

Bounder (Gremlin Graphics)
776,278 Ademir Cortes, Aus
219,089 Paul E. Morrison, USA
194,745 Kati Hamza, UK

Buggy Boy (Elite)
90,640 Syntaxerror, Germany
88,970 Craig Grannell, UK

David's Midnight Magic (Broderbund)
145,520 Syntaxerror, Germany

Delta (Thalamus)
97,130 Ahriman, UK
75,090 Gordon Houghton, UK

Dropzone (US Gold)
503,030 Gordon Houghton, UK
110,430 Dan, Aus
78,120 AJ, USA

Galaxibirds (Firebird)
86,640 Kris, UK

Great Giana Sisters (Rainbow Arts)
60,232 Syntaxerror, Germany
49,415 Das Meer, Switzerland

Hades Nebula (Nexus)
132,600 Tobias Hultman, Sweden

HERO (Activision)
164,684 Rik, Ireland
160,301 Craig Grannell, UK

Hunter's Moon (Thalamus)
109,850 Gordon Houghton, UK
18,200 Craig Grannell, UK
10,525 Anthony Stiller, Aus

IK+ (System 3)
250,300 Peter Roddan, UK
182,800 Tobias Hultman, Sweden
149,600 Tom Simons, Belgium

Io (Firebird)
251,760 Ademir Cortes, Aus
90,740 Ace, Germany
45,320 Ahriman, UK

Manic Miner (Software Projects)
20,774 Ademir Cortes, Aus

Mega Apocalypse (Martech)
50,890 Jay, UK

Montezuma's Revenge (Parker Bros)
151,150 Gordon Houghton, UK
108,470 Andy Symons, UK
18,200 Brian Gann, UK

Nebulus (Hewson)
9,875 Simon Allen, UK

Oh No (Firebird)
871,640 Paul E. Morrison, USA

Pacmania (Grandslam)
466,630 Das Meer, Switzerland
232,840 Syntaxerror, Germany
213,810 Tom Simons, Belgium

Paperboy (Elite)
9,400 Das Meer, Switzerland

Paradroid (Hewson)
30,260 Craig Grannell, UK
25,410 Wusel, Germany
22,210 Simon Allen, UK

Park Patrol (Activision)
73,530 Paul E. Morrison, USA
28,480 Kati Hamza, UK

P.O.D. (Mastertronic)
464,380 Rik, Ireland
447,960 Paul E. Morrison, USA
420,900 Jay, UK

Rainbow Islands (Ocean)
699,190 Paul E. Morrison, USA

Retrograde (Thalamus)
106,740 Ahriman, UK

Rick Dangerous (Microplay)
32,830 AJ, USA
26,110 Andy Wood, UK

Salamander (Imagine)
104,785 Ahriman, UK

Slamball (US Gold)
805,100 Tom Simons, Belgium
429,770 Jay, UK

Slimey's Mine (Firebird)
134,900 Leigh Bennett, UK
37,800 Glen Madeira, USA

Super Cycle (Epyx)
124,620 Danny Rawlins, Aus
108,440 Arac, UK

Tetris (Mirrorsoft)
41,608 Craig Grannell, UK
15,159 Tom Simons, Belgium
5,634 Jay, UK

Thrust (Firebird)
219,650 Steve Robb, UK
125,950 Gordon Houghton, UK
59,150 Tobias Hultman, Sweden

Turrican (Rainbow Arts)
892,860 Syntaxerror, Germany
128,440 Andy Wood, UK

Turrican 2 (Rainbow Arts)
3,746,980 Syntaxerror, Germany

Uridium (Graftgold/Hewson)
145,930 Paul E. Morrison, USA
77,180 Tobias Hultman, Sweden
34,430 AJ, USA

Voidrunner (Llamasoft)
929,378 Jay, UK

Wizball (Ocean)
999,999 Ademir Cortes, Aus
736,450 Craig Grannell, UK
366,990 Maff Rignall, Aus

Zenji (Activision)
15,415 Paul E. Morrison, USA
12,135 Jay, UK
11,880 Brian Gann, UK

TIPS

TOP SECRET

Ciao, razza di inetti! Warren Pilkington è qui a scartabellarvi un po' di simpatici cheat per i giochi di grido: ce n'è davvero per tutti i gusti, dai grandi classici come The Sentinel ai capolavori moderni come Metal Warrior 3. Si va dai semplici codici alle sempreverdi POKE, contenti? No? Beh, pensate un po' al Paolone che a furia di tenersi i Top Secret da tradurre come punizione esemplare per i redattori zuzzurelloni, se li è dovuti pupparе di persona...

PIECES (Paranormal Activities)

Se questo simpatico puzzle game vi dà delle noie, perché non saltare i livelli inserendo gli appositi codici? Perché bisogna anche conoscerli? Verissimo, ma se non seguissero in questo stesso box, io cosa starei qui a fare?

2 SIKCEM
3 OYARIM
4 AMCVKA
5 HOSAFR
6 PIRASA
7 IPNECI
8 OROSPV
9 HIYART
10 GERZEK
11 LIMPAR
12 KUMPIR
13 NANELI
14 HESNIK
15 KILOPE
16 VGVRVM
17 JANETT
18 MAYKIL
19 EJDERA
20 POLIST
21 VHRVKI
22 KBSTTS
23 CENNET
24 DIYAFR
25 BOMBAM
26 RAMBOM
27 GHOULS
28 HENRAY
29 HEAVYH

THE SENTINEL (Firebird)

Un grande classico come questo non ha certo bisogno di presentazioni. Però, se desiderate vedere senza troppo faticare alcuni dei livelli più avanzati di questo gioco, non vi resta che inserire i codici che seguono...

503, 34809584
1020, 18368776
1520, 77699896
2006, 83456976
2500, 47912862
3005, 31958675
3505, 84653475
4025, 87933643
4513, 62131887
5004, 36570406
5506, 58705703
6024, 94747369
6500, 56983792
7015, 66650529
7514, 78983187
8009, 47671152
8217, 20644286
8404, 41484963
8601, 05288502
8809, 74656363
9026, 55687378
9064, 89848878
9999, 76750745

METAL WARRIOR 3 (Electric Harem)

Volete armi e vite gratis per questo difficilissimo gioco arcade? Orbene, non vi resta che digitare il listato che segue e lanciarlo. Nota: funziona con la versione su dischetto...

```
0 REM METAL WARRIOR 3 HACKS BY WAZ
1 FOR WA=679TO758:READ Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT
2 IF C8851THEN PRINT "ERROR!":END
3 PRINT CHR$ (147);"INSERT MW3 DISK AND PRESS SPACE"
4 POKE198,0:WAIT198,1:SYS679
10 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
11 DATA 169,002,162,206,160,002,032,189
12 DATA 255,169,000,162,000,160,000,032
13 DATA 213,255,169,208,141,116,004,169
14 DATA 002,141,117,004,076,052,003,077
15 DATA 042,169,221,141,081,005,169,002
16 DATA 141,082,005,076,032,005,169,234
17 DATA 141,015,076,141,016,076,169,169
18 DATA 141,188,060,169,064,141,189,060
19 DATA 169,234,141,190,060,076,000,164
```

Se però disponete di una di quelle simpatiche cartucce che permettono di "congelare" temporaneamente la memoria, potete tranquillamente inserire le POKE che seguono:

POKE 15548,169: POKE 15549,64: POKE 15550,234 (energia infinita)
POKE 19471,234: POKE 19472,234 (armi infinite)

ADVANCED ACTION MOVIE SIMULATOR (Electric Harem)

Questo gioco fa talmente schifo che vederlo è divertirsi! Se davvero volete vederlo tutto, però, vi consiglio di digitare il programma che segue...

```
0 REM ADV ACTION MOVIE SIM HACKS
1 FOR WA=679TO709:READ Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT
2 IF C3590THEN PRINT "ERROR":END
3 PRINT CHR$ (147);"INSERT AAMS DISK AND PRESS SPACE"
4 POKE 198,0:WAIT198,1:SYS679
10 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
11 DATA 169,002,168,162,196,032,189,255
12 DATA 169,000,032,213,255,169,044,141
13 DATA 182,018,076,022,008,065,042
```

Le POKE per chi ha l'Action Replay, invece, sono queste:

POKE 4982,44: POKE 4990,0 (energia infinita)

CREATURES - versione su disco (Thalamus)

Ok ok, questo è davvero bello lungo da digitare, ma vi permette di attivare un sacco di cheat su questo meravigliosissimo gioco della Thalamus. A dire il vero ne era uscita una versione “ridotta” su Commodore Format, ma noi come sempre siamo più bravi, e così vi mettiamo a disposizione la versione completa. Per Zzap!, hip hip hurraaaaaaah!!!

```
0 REM THE CREATURES HACKPACK BY WAZ
1 FORWA=50432TO50655:READZ:C=C+Z:POKEWA,Z:NEXT
2 IF C27492THEN PRINT “ERROR!”:END
3 PRINT CHR$(147);”THE CREATURES HACKPACK BY WAZ”
4 PRINT “INFINITE LIVES ON:”
5 INPUT “MAIN GAME (Y/N)”;A$:IFA$=”N”THEN POKE 50601,206:POKE 50612,206
6 FORI=1TO3:PRINT “TORTURE SCREEN “;I;:INPUT A$
7 IF A$=”N” THEN POKE 50554+I*9,206
8 NEXTI
9 PRINT “OTHER CHEATS YOU CAN HAVE!”
10 INPUT “INFINITE SHIELDS (Y/N)”;A$:IFA$=”N”THEN POKE 50520,206
11 INPUT “INVULNERABILITY (Y/N)”;A$:IFA$=”N”THEN POKE 50525,173
12 PRINT “DO YOU WANT TO MAKE ALL WEAPONS AND INFOFREE”;
13 INPUT A$:IFA$=”N”THEN FORJ=50588TO50599:POKEJ,234:NEXT
14 INPUT “HAPPY NOW “;W$:IFW$=”N”THEN RUN
15 PRINT CHR$(147);”INSERT CREATURES DISK AND HIT SPACE!”
16 POKE198,0:WAIT 198,1:SYS50432
20 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
21 DATA 169,001,162,223,160,197,032,189
22 DATA 255,169,000,133,010,032,213,255
23 DATA 169,040,141,043,195,169,197,141
24 DATA 044,195,076,064,194,087,065,090
25 DATA 169,053,141,253,044,169,197,141
26 DATA 254,044,076,190,197,169,076,141
27 DATA 191,020,141,033,129,169,198,141
28 DATA 192,020,169,020,141,193,020,169
29 DATA 064,141,093,118,169,001,141,094
30 DATA 118,141,097,118,141,035,129,169
31 DATA 173,141,151,100,169,096,141,236
32 DATA 060,169,097,141,096,118,169,117
33 DATA 141,034,129,162,000,189,123,197
34 DATA 157,064,001,232,224,067,208,245
35 DATA 076,144,001,173,162,018,201,003
36 DATA 208,005,169,173,141,198,131,201
37 DATA 006,208,005,169,173,141,160,132
38 DATA 201,009,208,005,169,173,141,225
39 DATA 130,076,081,128,162,000,169,000
40 DATA 157,097,234,232,224,027,208,248
41 DATA 169,173,141,160,028,076,000,229
42 DATA 141,081,201,169,173,141,160,028
43 DATA 141,110,231,076,036,201,162,000
44 DATA 189,206,197,157,094,153,232,224
45 DATA 018,208,245,076,237,042,008,001
46 DATA 003,011,005,004,032,002,025,032
47 DATA 023,001,026,032,049,057,057,050
```

SYNETIC (Cyber Systems)

Parliamo di Synetic... Bello, eh? Peccato che sia così stramaledettamente difficile, che ho deciso di scrivermi un bel trainer io stesso! Sono o non sono figo? In ogni caso, funge solo con la versione su dico...

```
0 REM SYNETIC HACKS BY WAZ
1 FOR WA=679TO737:READ Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT
2 IF C6516THEN PRINT “ERROR”:END
3 PRINT CHR$ (147);”INSERT SYNETIC DISK AND PRESS SPACE”
4 POKE 198,0:WAIT198,1:SYS679
10 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
11 DATA 169,010,162,216,160,002,032,189
12 DATA 255,169,000,032,213,255,162,000
13 DATA 189,205,002,157,027,009,232,224
14 DATA 011,208,245,076,018,008,169,044
15 DATA 141,214,079,141,230,082,076,013
16 DATA 008,083,089,078,069,084,073,067
17 DATA 045,071,042
```

Ah bé, qui ci sono anche le POKE per chi ha l’Action Replay:

POKE 19305,44: POKE 20089,44 (vite infinite)

BLOOD (Arts of Darkness)

Blood è un orribile gioco recensito dagli Inglesi, che nella versione italiana di Zzap! è stato violentemente e inesorabilmente cestinato. Però qualcuno potrebbe sempre trovarlo divertente, e così ecco un listato anche per lui.

```
0 REM BLOOD HACKS BY WAZ
1 FOR WA=679TO741:READ Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT
2 IFC7000THEN PRINT “ERROR”:END
3 PRINT CHR$(147);”INSERT BLOOD DISK AND PRESS SPACE”
4 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS679
10 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
11 DATA 169,002,168,162,201,032,189,255
12 DATA 169,000,032,213,255,169,203,141
13 DATA 039,015,169,002,141,040,015,076
14 DATA 011,008,066,042,169,216,141,214
15 DATA 045,169,002,141,215,045,076,011
16 DATA 008,169,173,141,085,066,141,178
17 DATA 065,141,185,079,076,000,084
```

...e le solite POKE per l’Action Replay:

POKE 16981,173 (colpi infiniti)
POKE 16818,173 (bombe infinite)
POKE 20409,173 (il numero di vittime non cresce)

Ah già, se preferite resettare, fatelo, inserite le suddette POKE e poi date un bel SYS 21504 [RETURN] per rilanciare il gioco.

SHAOLIN (Jon Wells)

Vi piacerebbe diventare invulnerabili in questo gioco? Seguono ben due listati, uno per il C64 “vero”, e uno per la versione emulatoria. NOTA: qualora usciste irrimediabilmente dallo schermo, non preoccupatevi. Pigiando SU+FUOCO o GIU+FUOCO, il vostro eroe riapparirà sano e salvo sullo schermo.

```
0 REM SHAOLIN C64 HACKS BY WAZ
1 FOR WA=679TO718:READ Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT
2 IFC4130THEN PRINT “ERROR”:END
3 PRINT CHR$(147);”INSERT SHAOLIN DISK AND PRESS SPACE”
4 POKE 198,0:WAIT198,1:SYS679
10 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
11 DATA 169,010,162,197,160,002,032,189
12 DATA 255,169,000,032,213,255,169,044
13 DATA 141,107,051,076,013,008,083,072
14 DATA 065,079,076,073,078,045,082,042
```

```
0 REM SHAOLIN EMU HACKS BY WAZ
1 FOR WA=679TO718:READ Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT
2 IFC4118THEN PRINT “ERROR”:END
3 PRINT CHR$(147);”INSERT SHAOLIN DISK AND PRESS SPACE”
4 POKE 198,0:WAIT198,1:SYS679
10 DATA 169,001,168,162,008,032,186,255
11 DATA 169,010,162,197,160,002,032,189
12 DATA 255,169,000,032,213,255,169,044
13 DATA 141,108,051,076,013,008,083,072
14 DATA 065,079,076,073,078,045,069,042
```

E le POKE? Eccole:

POKE 17796,44 (invulnerabilità)

DEFUZION 3 (The New Dimension)

Questo gioco modello “collezionali tutti!” ha qualche piccolo problema di collisione degli sprite. Risolviamoli tutti in un colpo solo con le seguenti POKE, da inserire dopo aver resettato la macchina:

POKE 18080,173 (energia infinita)
POKE 16550,48: POKE 16555,48 (solo due bombe da raccogliere in ogni livello)
POKE 19456,173 (tempo infinito)
SYS 11108 [RETURN]

THE ZONE RANGER

Dieci anni dopo aver fondato la Binary Zone PD, Jason 'Kenz' Mackenzie ci fa partecipi dei suoi ricordi sulla scena delle demo e ci rivela la sua personalissima top ten. Siamo proprio fortunati...

Abbiamo mandato Paul Sumner, il nostro intraprendente reporter, ad intervistare Mr. Jason 'Kenz' Mackenzie sui più disparati argomenti: chi siamo, dove andiamo, da dove veniamo... Beh, si, in realtà abbiamo anche parlato del Commodore 64, della Binary Zone, di Bouff e di musica...

Quale fu la caratteristica del Commodore 64 che, per prima, riuscì ad affascinarmi? Sicuramente le sue strabilianti capacità sonore. Possedevo, orgogliosamente, uno Speccy e pensavo che *Jet Set Willy e Knight Lore* fossero le cose migliori dai tempi di *Guerre Stellari* e del Lego. Ma un giorno, a casa di un mio amico, vidi *Uridium*, e uscii fuori di testa... Aveva uno scrolling fluido come l'acqua, una grafica paragonabile ai giochi da bar e un sonoro speciale!
Il mio amico mi riforniva di cassette contenenti le colonne sonore degli ultimissimi giochi e, indubbiamente, queste musiche influenzarono i gusti che, successivamente, avrei sviluppato. Ero un grande amante della musica elettronica, e adoravo le sonorità prodotte da artisti come Jean-Michel Jarre e Kraftwerk, perché mi ricordavano gli effetti che uscivano fuori dal mio 64.
Di lì a poco sarei diventato il fiero proprietario di un amorevole tostapane beige (si riferisce, ovviamente, al C64 ndDansolo); ricordo ancora l'eccitazione nell'acquistare la mia prima copia di Zzap!64. Era il numero 13 (quello con gli zombie nella copertina). Ancora oggi adoro quel numero - mi fece schizzare fuori da casa per comprare *Thrust*.
Fui interessato ai giochi per un certo periodo di tempo, fino a quando non scoprii le demo... Un'inserzione nella rivista Commodore User catturò la mia attenzione verso la scena delle demo. Due miei amici Ian e Mick, famosi su Compunet, avevano costituito una libreria di pubblico dominio, chiamata 'Wicked PD', e offrivano un catalogo pieno zeppo di dischi con demo.
Apprezzavo molto il lavoro svolto da Ian e Mick, fino al punto di aiutarli ad impaginare i loro cataloghi con il Mac. Purtroppo alla fine cambiarono business, ma, ormai, possedevo già i contatti con cui scambiare dischi, per cui recuperai un buon numero di demo. In quel momento mi venne l'idea di realizzare la mia personalissima libreria di pubblico dominio. Ci volle un altro anno prima che raggiungessi un numero tale di software da costruire una collezione decente, ma, alla fine, nel 1990 nacque la Binary Zone PD. Pubblicai un'inserzione su Zzap!64 e fui letteralmente sommerso dagli ordini.
Nei primi due anni mandare avanti la Zone era roba da diventare matti! La scena delle demo era in pieno fermento e ricevevo un flusso costante di ottimi lavori affinché li includessi nel mio catalogo, delle volte anche direttamen-

DEUS EX MACHINA (Crest)

Il neonato del gruppo. Pubblicato nel 2000, questo gioiellino dimostra come ci sia ancora vita nel nostro amato home computer. Per me rappresenta qualcosa di speciale perché è l'ultimo disco che ho aggiunto alla collezione.

RED STORM (Triad)

Uno splendido lavoro dalla Triad, caratterizzato da grafica e animazioni ad alta risoluzione, unite a pungenti messaggi e alla colonna sonora costruita a partire da musiche dei Beatles.

TOWER POWER (Camelot)

Così ben fatto che lo hanno pubblicato due volte! Inizialmente occupava solo una faccia di disco ed era praticamente un'anteprima della fantastica demo in un disco intero che sarebbe uscito successivamente, completa anche di una simpatica sezione nascosta.

GRAPHIXMANIA 2 (MDA)

Grafica soddisfacente, ottimo uso dei campionamenti e divertenti animazioni. Merita!

DUCKS (TAT)

È anche meglio di Budbrain, il demo originale per Amiga da cui Ducks è stato tratto. Ottima musica campionata e fantastico doppiaggio dei simpatici paperi.

SEAL OF FOCALOR (MSI)

I Megastyle ci forniscono questo stupefacente prodotto, ricco di suggestive immagini e con i migliori mix di sample dai tempi di Cycleburner. Non è semplicemente una demo, bensì un'opera d'arte!

REANIM8ED (Hitmen)

Una realizzazione senza sbavature, ricca di superfluide animazioni cicliche a pieno schermo. Il ragno vi farà venire la pelle d'oca...

MATHEMATICA (Reflex)

Si distingue per le ottime routine, tra cui quelle per gestire tunnel in 3D, e per le musiche ritmate realizzate dai PVCF. Classe allo stato puro!

THRUST CONCERT (Stoat & Tim)

Dagli anni d'oro di Compunet, arriva questa performance 'live' della fantastica colonna sonora di Thrust, realizzata da Rob Hubbard. Adoro gli omini che cambiano espressione facciale quando arrivano al punto più tosto della canzone.

DUTCH BREEZE (Compumail)

Probabilmente una delle più belle demo mai prodotte per C64! Grafica e sonoro a livelli incredibili, un'ottima progettazione ed è anche cattivo al punto giusto... Epico!

Tutti le demo descritte in questa pagina sono disponibili nella Binary Zone PD. Visitate www.bzpd.freeserve.co.uk **per saperne di più.**

te dai realizzatori. Amavo ricevere prodotti dai grandi gruppi come, ad esempio Crest, Blackmail, Cosmos, Triad, Bonzai, e scoprire, stupefatto, tutto quello che riuscivano a tirare fuori dal 64. Contribuii anche personalmente alla scena, rilasciando alcune demo con il team chiamato 'Computer World', fino a quando mi unii al gruppo britannico di nome Xentrix.
Nel 1992 Zzap!64 mi chiese di concedergli un'intervista. All'epoca non mi costò grande fatica - poiché ero costantemente in contatto con loro attraverso le inserzioni pubblicitarie e i numeri della mia libreria PD - ma, attualmente, penso che l'intervista vera e propria sia stata un'opportunità sprecata. Finimmo a parlare di cosa sarebbe potuto succedere se qualcuno avesse copiato i miei dischi e, poi, avesse messo su la propria libreria PD; inoltre, l'intervista, era inframmezzata da continui, fastidiosi commenti del managing editor Lucky Hickman... Ma, in fin dei conti, fu ugualmente uno di quei momenti da raccontare ai nipotini.
Mentre la mia libreria PD andava a pieno regime, negli anni successivi iniziai qualche altro progetto, sempre riguardante il 64. Tra gli altri ricordo la conquista della Guild Adventure Software e l'aver convinto la Psytronik a vendere giochi budget (lavorare con Jon Wells, Alf Yngve e Jason Kelk era davvero un piacere).
Nel 1995 pubblicai il primo numero della rivista Commodore Zone, una specie di sostituto per Zzap!64 e Commodore Format.
Verso la fine degli anni 90 diventò una rivista online e aggiunsi sia una serie di cd audio con musiche del 64, sia dei cd-rom contenenti materiale tratto dalla collezione della Binary Zone; tutte queste cose sono ancora disponibili nel sito web.
E ora, nel 2002, il cerchio si è chiuso. Ancora una volta sono pienamente coinvolto nella scena musicale del 64, avendo unito le forze con Chris Abbot e la sua creatura: **C64Audio.com**. Ho anche scoperto che, nella vita, si può trovare qualcosa di meglio di un vecchio tostapane, grazie alla mia relazione con la presentatrice televisiva Emily Booth. Sono riuscito a vendere i capi d'abbigliamento da lei prodotti sulla grande rete (grazie al negozio online **www.bouff.tv**), inoltre passo le giornate ascoltando remix delle colonne sonore per il 64. Dopotutto la vita non mi va così male... (come invidio quest'uomo... ndDansolo)

Kenz & Bouff

SID delle mie brame...

I **C64** merita un posto d'onore nella storia informatica e videoludica, questo è assodato. Forse però non tutti sanno quale importanza abbia avuto in particolare il chip audio del C64, il **SID** (acronimo di "Sound Interface Device"). Nonostante il C64 risalga al 1983, infatti, il SID era immensamente versatile: pensare fosse in grado di produrre solo una serie di "beep" modulati sarebbe un affronto! La rivista **Byte Magazine** ha nominato il SID tra i 20 più importanti chip della storia dei computer, al fianco di: PowerPC, Intel 8086 e Pentium. La storia dimostra l'appropriatezza di un simile riconoscimento: finché non giunsero il C64 e il suo chip audio innovativo e pieno di risorse, l'aspetto sonoro dei videogame fu sempre trascurato dagli sviluppatori.
Fu intorno al 1986, che abili programmatori e musicisti iniziarono a mostrare cosa si potesse veramente fare con l'hardware del gioiellino Commodore. Non appena veri e propri eroi, quali **Martin Galway e Rob Hubbard** ottennero consensi dalla stampa, le software house corsero ad assicurarsene i servigi: occorrevano colonne sonore in grado di dare lustro ai nuovi titoli in sviluppo. In poco tempo, infatti, la musica era divenuta un elemento decisivo per il successo commerciale dei videogame per C64.
Oggigiorno i moltissimi fan delle musiche SID sono davvero fortunati: la Rete offre loro meravigliose opportunità. Da un lato, grazie a una scena sempre attiva è possibile godersi fantastici remix, che portano a nuovo splendore gl'intramontabili classici. Dall'altro, grazie all'emulazione e ai siti ad essa correlati è possibile riascoltare le melodie originali, e provare le stesse genuine emozioni di tanti anni fa. Chi non abbia mai avuto la fortuna di possedere un C64, e di ascoltare le sue musiche leggendarie, continui a leggere: scoprirà un universo nuovo, affascinante e pieno di sorprese.
Era il 1987: nel Regno Unito iniziò il fenomeno che vedeva musicisti e programmatori remixare in chiave personale i grandi classici della musica SID. Il fenomeno si estese a macchia d'olio e, già nei primi anni '90, coinvolgeva tutta l'Europa.
L'avvento dei 16-bit portò alla creazione di cover dei vecchi successi da ascoltare su **Amiga** e **Atari ST**: merita menzione il notevole **"Galway is God", di Jogeir Liljedahl**, che miscelava efficacemente le musiche di caricamento di **Rambo** e **Green Beret**.
Nel 1994 la scena si spinse oltre, grazie all'hardware sofisticato, ma relativamente economico, dei PC del tempo.
Nacque così lo storico **SIDPlay**, di **Michael Schwendt**: un emulatore per PC dotati di scheda audio, in grado di suonare musica estratta dai giochi del C64. Cominciarono anche ad apparire remix in formato MIDI delle melodie del C64, e l'avvento del Web spingeva i musicisti a diffondere i loro lavori su siti come **www.c64audio.com**.
Nel'95 Schwendt realizzò **SID2MIDI**, un software per creare MIDI direttamente dai SID, che in un attimo rivoluzionò la pratica del remix: era ora possibile conservare tutte le sfumature dei brani originali per C64.
In questo periodo la diffusione di materiale audio era poco pratica, perché formati tipo MP3 non esistevano ancora. Comunque, nel 1996 l'interesse attorno www.c64audio.com era sufficiente da giustificare un CD audio contenente MIDI di notevole qualità, e così nel 1998 fu infine rilasciato **Back in Time 1. Rob Hubbard** fece remix di sue musiche C64 per la prima volta in un decennio, e li incluse in BIT1: per questa ragione, fu commercializzato quale primo CD di remix "ufficiali".
BIT1 preparò la scena per le prime cover in formato MP3, e i **Dead Guys** furono tra i pionieri. Nel novembre 1999 fu la volta di **Back in Time 2**, contenente le prime orchestrazioni per C64 (**Forbidden Forest, Aztec**

SEI REMIX IN CERCA D'ASCOLTATORE

Fate un gran favore a voi stessi, ascoltatevi questi fantastici pezzi che abbiamo scelto per voi!

Delta (Chris Abbott)
Il miglior pezzo su Back in Time 3, fa quasi invidia al capolavoro originale di Hubbard.

Hell on Earth Spells Game Over (Makke)
Makke introduce il cantato e realizza un emozionante mix di diversi classici brani del C64.

Green Beret Loader (Thomas Detert)
Presente su Remix64, è un brano ispirato a Vangelis: sembrerebbe tratto da Blade Runner!

Flip the Flop (Reyn Ouwehand)
Cover dance del brano (scritto da Reyn stesso) usato nel famoso demo "Dutch Breeze".

Arkanoid (Slow Poison)
Una delle più innovative versioni disponibili, caratterizzato da notevoli follie elettroniche.

Way of the Exploding Fist [3] (Kent "Trace" Wallden)
Questo trance mix è perfino superiore al remix originale dello stesso Trace!

Sopra, il motore di ricerca di HVSC. A destra, invece, IL sito dove trovare i remix più elettrizzanti. Da avere assolutamente!

Ah, questa sì che è una compilation come si deve!!!

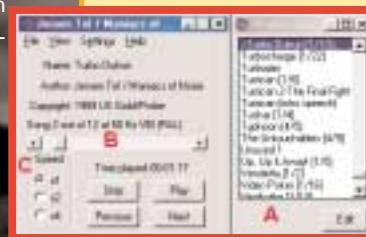
Challenge), e gli omaggi al passato di un rinnovato **Galway is God e Thalamusik**. Sei mesi più tardi **remix.kwed.org** s'impose come il più gran sito di cover per C64: con le sue centinaia di remix da scaricare, lo è ancora oggi.
All'improvviso la scena attecchì anche in Germania: nacque **Zombie Nation. Reyn Ouwehand**, produttore ed ex **Maniac Of Noise**, rilasciò il suo CD, chiamato **Nexus 6581**, che portava la complessità strumentale della musica per C64 a nuove altezze.
Infine, nel maggio 2001 ci furono due avvenimenti davvero importanti. Il primo fu **Back in Time Live**, che vide gran parte dei compositori originali riunirsi per eseguire dal vivo esclusivi remix in chiave dance. Il secondo fu **Back in Time 3**, primo album di remix del C64 ad essere ben più che una semplice antologia: è, infatti, un grandioso concept album di fantascienza.

NAVIGHIAMO, SUONIAMO...

E ora, dopo la doverosa lezione di storia, puntate i vostri browser all'indirizzo: **www.hvsc.c64.org**. Vi troverete l'incredibile **High Voltage SID Collection**, la raccolta definitiva di musica SID. Comprende più di 18.000 files di musica C64, provenienti da giochi, demo, intro e così via, ed è in continua espansione. E' il frutto di circa sei anni di sviluppo e del duro lavoro di vari collaboratori volontari. Costoro iniziarono riunendo in un unico progetto le tante piccole collezioni allora già esistenti (la più corposa delle quali era **NemeSIDs**, arenatasi nel giugno '96): fu per prima cosa necessaria un'importante opera archeologica di correzione d'errori, quindi si poté iniziare ad ingrandire la nuova collezione, che è oggi la più grande esistente. Molto si deve agli stessi fan di SID e **HVSC**, che da sempre provvedono a segnalare eventuali errori e musiche ancora mancanti.
E' importantissimo notare che tutti i SID presenti nell'HVSC sono perfettamente legali: solo i brani rilasciati nel circuito del pubblico dominio sono presi in considerazione dai manutentori del progetto (il quale, a sua volta, è assolutamente senza scopo di lucro).
HVSC è fruibile in due modi: il primo consiste nello scaricarsi dalla main page l'intera collezione di oltre **18000 SIDs**, sotto forma di uno zippato piuttosto grande, il secondo nell'avvalersi dei motori di ricerca (alla pagina "Search") per scovare i singoli file che interessano.
La collezione è pensata per l'utilizzo su un gran numero di formati: il software che gestisce l'aggiornamento della collezione ad ogni nuova uscita è per sistemi Win95/98/NT, ma alla pagina "Tools" sono scaricabili varie utility, specifiche per i diversi SO, che permettono di avvalersi dei costanti aggiornamenti.
I singoli SID (grandi appena una manciata di Kb) sono comunque riproducibili sullo stesso C64 (tramite il programma **Real SIDPlayer**), e su ogni sistema in grado di far girare un adeguato emulatore della macchina Commodore. Gli appassionati irriducibili potrebbero considerare l'acquisto di una scheda **HardSID** (**www.hardsid.com**), che monta un chip SID originale ed è sfruttata dai migliori emulatori, per ottenere un perfetto suono C64 dal proprio PC. I musicisti potrebbero orientarsi verso l'impressionante sintetizzatore **SIDStation** (**www.sidstation.com**), dal costo di ben 720 Euro! In ogni caso, se il vostro PC ospita un sistema Windows non perdetevi il box qui a fianco.

CD? e cos'è successo ai floppy?

COME TI EMULO IL CHIP

SIDPlay2 è l'emulatore di chip SID più avanzato attualmente disponibile: il suono è molto accurato, ed è pressoché impossibile trovare un file SID corretto che non vi funzioni. Quello nella foto è però il SIDPlay2/w, cioè la versione dotata d'interfaccia grafica nel tipico stile Win9x, che vi consiglio di usare (trovate il link all'ultima versione, come pure collegamenti ad emulatori SID per altri formati, nella pagina sidplay2.sourceforge.net). Una volta scaricato e scompattato l'archivio, lanciate il programma: le impostazioni predefinite dovrebbero già andare bene, per cui fate apparire la Playlist [A] scegliendo l'apposita voce dal menu "View". Sempre nella Playlist, cliccate sul pulsante "Edit", e tramite la nuova finestra aggiungete i SID di cui disponete. Ora cliccate su "Done", e sarete pronti per riprodurre un SID di vostro piacimento, cliccando due volte sul suo nome nella lista d'esecuzione. Potete usare il cursore [B] per selezionare uno tra i vari brani che il SID prescelto potrebbe contenere, e modificarne la velocità d'esecuzione tramite il selettore [C]. Notate che le voci "Previous " e "Next" vi fanno navigare tra i file presenti nella Playlist. Non mi resta che augurarvi buon ascolto!

Che sensazione, uscire dalle tenebre e ritornare alla vita dopo così tanti anni! Per lungo tempo sono stato costretto all'esilio in una dimensione parallela, lontano dai miei discepoli e senza possibilità di poterli guidare. Ora sono tornato, ma mi trovo in un mondo nuovo e totalmente diverso, dove gli avventurieri hanno ormai dimenticato gli '8 bit' e le avventure testuali, che triste pianeta! Però non dispero: seguendo tracce ormai polverose lungo i sentieri virtuali di Internet (un mondo capace di contenere passato e futuro cancellando tempo e spazio) ho rintracciato qualcuno che mi può confermare come, in fondo, l'Avventura è preziosa, ed è per sempre... proprio come i diamanti.
Approfitterò di questo inaspettato ritorno per intervistare un personaggio di cui vi saranno rivelate solo le iniziali: BDB.

BDB: ...dove mi trovo?

MM: Non preoccuparti, BDB, ci sono uscite a Nord e ad Est. Prosegui verso Nord.

BDB: OK

Dopo avergli fornito alcune indicazioni BDB si è sentito subito a suo agio, così ne ho approfittato per chiedergli qualche spiegazione sulla realtà attuale dei giochi d'avventura e sulla sua opinione a riguardo.

BDB: Non avrei mai immaginato che i giochi di avventura si evolvessero fino a questo punto. Per quanto mi ricordo sono stato fra i primi a diffondere le avventure in Italia.

MM: Cosa ti ha aiutato maggiormente in quel compito?

BDB: Ho sempre amato la fantascienza, adoravo Heinlein, Bradbury, e tutti i vecchi autori. Hanno stimolato enormemente la mia fantasia.

MM: Scrivi ancora avventure? Cosa ne pensi degli emulatori e del loro ruolo in tal senso?

BDB: Gli emulatori dimostrano ancora oggi come in pochi kilobyte si potesse fare tanto, con un po' di fantasia e di impegno. I giochi di allora erano di due tipi: quelli per giocare senza pensare e quelli che ti facevano pensare molto.
Gli 'adventure' appartenevano a questa seconda categoria, e bastava veramente poco per coinvolgere i giocatori.
Qualche anno fa ho saputo del Progetto Lazzaro (**http://www.progettolazzaro.org**) e di come un gruppo di appassionati stesse progettando di far rinascere i giochi d'avventura italiani per la gioia dei nostalgici ma anche di eventuali nuovi appassionati.
Da allora il Progetto Lazzaro è cresciuto enormemente, e rappresenta senz'altro la principale iniziativa italiana dedicata al mondo dei giochi d'avventura testuali.
Ancora oggi ci sono persone che mi rintracciano attraverso Internet per scrivermi e chiedermi aiuto sulla soluzione di alcuni miei giochi, altri solo per ringraziarmi di avere arricchito, in parte, la loro fanciullezza. Devo confessare che questi messaggi mi commuovono forse più di allora.

MM: Ma tu giochi ancora con le avventure?

BDB: Il mese scorso ho installato un emulatore C64 sul mio vecchio PC di casa, e alcuni dei miei primi giochi d'avventura, per giocarli insieme ai miei due bambini: ho scoperto che erano un po' difficili, in effetti, ma anche come i bambini di oggi, nonostante siano abituati al dinamismo di Tomb Raider, riescono ancora ad apprezzare le avventure di allora.
Da parte mia approfitto dei nuovi, rivoluzionari, palmari per giocare ogni tanto in treno o sulla spiaggia. Ho installato un interprete Frotz sul PalmOS, e funziona benissimo. Avessi un palmare PSION, installerei un emulatore Spectrum o C64 per giocare con le loro avventure.

MM: Ammettiamolo, di fronte alle avventure cinematografiche di oggi, i tuoi giochi di allora hanno un aspetto piuttosto primitivo.

BDB: Ho scoperto che la gente preferisce scrivere comandi brevi e ottenere risposte istantanee. A volte la complessità di grafica e animazione può appesantire inutilmente un gioco d'avventura. Si tratta, in fondo, della differenza fra un buon libro e la sua versione cinematografica. Alla fine leggere il libro può dare soddisfazioni maggiori che non guardare il film.

MM: Non pensi che alla fine siano solo gli ex-avventurieri di allora che oggi preferiscono le avventure testuali?

BDB: Non credo.
Il fenomeno 'interactive fiction' è sempre vivo, anche fra i più giovani.
Inoltre, il fatto che siano disponibili sistemi per la creazione di avventure testuali incoraggia la creazione di nuovi giochi da parte di chi ha buone idee ma non saprebbe come realizzare un gioco secondo i moderni canoni di grafica e animazione.
Ciò rende disponibili altri giochi per gli appassionati, e così via. Questo ha un senso, e un valore.

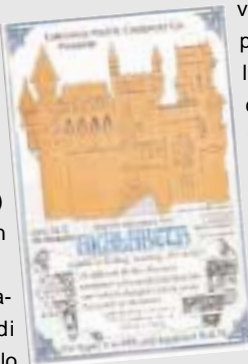
MM: Avendo il tempo, i mezzi e l'esperienza, scriveresti avventure come quelle di oggi?

BDB: Non lo so, a essere sincero sono sempre convinto che un gioco d'avventura, per essere piacevole, deve semplicemente coinvolgere il giocatore.
Alla fine è proprio l'avventuriero la parte più importante di un'avventura. Se riesci a farlo calare nella storia, dimentica la grafica e tutto il resto, e si concentra sugli enigmi.
Forse un giorno scriverò un'avventura che potrà essere giocata su Internet insieme ad altri, ma anche in solitario sul proprio computer. Conterrà sicuramente della grafica, sotto forma di immagini, eventualmente fotografie.
Poco tempo fa ho incontrato i ragazzi che hanno dato il via al Progetto Lazzaro, c'è stata una cena storica con rievocazione dei vecchi tempi e visioni sul futuro dell'interactive fiction. Potrebbe nascere qualcosa da quell'incontro.

MM: Grazie per quanto hai detto, BDB. Credo anch'io che la magia delle avventure testuali possa ancora far sognare tanta gente giovane e meno giovane.
In quest'intervista ho scoperto che in fondo ci somigliamo, anzi, direi di più, siamo proprio come una sola persona.
Chissà se c'era ancora qualcuno che ne dubitava, fra i lettori di Zzap!
Alla prossima: non sai mai cosa può succedere...

A bit of Fantasy...

In giro per BRITANNIA

Sicuramente chiunque sia appassionato di CRPG (Computer RPG), prima o poi, si sarà imbattuto nel nome "Ultima". Tralasciando per un attimo il maestoso Online, gdr che vanta milioni di adepti nel mondo, esiste una lunghissima saga di Rpg con questo nome. Questa serie nel corso degli anni si è guadagnata un pubblico vastissimo, è stata convertita in un numero incredibile di formati (persino per Super Nintendo!) e ha portato la Origin a guardagnarsi l'appellativo di "Creatrice di Mondi". Questo articolo retrospettivo vuole trattare un po' la storia di Ultima (ben nove episodi solo nel filone principale, senza contare gli spin-off!!) e analizzare ciò che è uscito per c64.

Qualche cenno storico

La saga che ha rivoluzionato il mondo dei Crpg è nata, paradossalmente, in un garage del Texas, grazie a un solo uomo: Richard Garriot, meglio conosciuto dai suoi fan come Lord British. Una ventina circa di anni fa, il nostro Rich si era appena stabilito nel Texas con la sua famiglia. Era il periodo del Boom dei gdr cartacei e lui ne era appassionato. Lavorando in un negozio di informatica aveva appreso l'uso dei personal e un giorno decise di unire le due cose, mettendosi al lavoro nel suo garage a un progetto: "Akalabeth", quello che può essere definito "l'Ultima 0". Dopo quattro settimane di programmazione e duecento dollari spesi interamente di tasca sua, espose il gioco nel negozio dove lavorava. Questi inaspettatamente ebbe successo, e una compagnia lo finanziò per distribuirlo in territorio americano. Diversi capitoli della saga di Ultima saranno distribuiti dalla Sierra, finché Garriot con la sua Origin non diventerà indipendente.

La saga di Ultima si basa sulle vicende di un mondo parallelo: Sosaria (piu in la diventerà Britannia), collegato al nostro tramite dei Moongate. Nei vari episodi si narrano le vicissitudini di un uomo che salverà quella terra più volte e diventerà l'Avatar, incarnazione di tutte le virtù. Il sistema di gioco è quello del classico rpg, con il personaggio e il suo gruppo che gira per il mondo risolvendo enigmi e combattendo contro mostri.

Composizione della serie

La saga di Ultima si sviluppa in nove capitoli ufficiali divisi in tre saghe:

Era delle Tenebre: Ultima I,II,III

Era della Luce: Ultima IV,V,VI

Era dell'Armageddon: Ultima VI, VII+VII parte seconda,VIII.

Esistono inoltre due episodi per gameboy, i due Underworld (con visuale in prima persona) e la saga Worlds of Ultima (2 episodi). Vediamo comunque di riassumere tutta la saga di Ultima su C64...

LINK UTILI

http://homepage.uibk.ac.at/homepage/c725/c72578/ultima6.html

http://www.cling.gu.se/~cl3polof/64games/

Ultima

Il primo capitolo della saga presenta una storia semplice: Mondain, un mago malvagio, uccide il proprio padre per ottenere una pietra magica che corrompe con la sua malvagità, guadagnando l'immortalità ma anche la pazzia. Deciso a conquistare Sosaria, seminerà morte e devastazione, finche un campione chiamato dalla Terra da Lord British, aiutato dal bardo Iolo, si farà strada (anche attraverso il tempo) per fermare il mago e distruggere la gemma. Questo primo capitolo occupa solo un dischetto, e si vede che sono appena gli inizi. L'introduzione è simpatica, con un bell'uno romano sul titolo che ne preannuncia la futura continuazione. La creazione del personaggio è semplice, dovendo scegliere solo la razza, la classe, il sesso, il nome e come distribuire i vari punti tra le caratteristiche. Esistono comunque personaggi precostituiti. La grafica è decisamente spartana, con l'omino stilizzato che percorre un mondo non molto dettagliato. Nei dungeon si passa a una rappresentazione in prima persona, ma in wireframe, mentre in città la visuale torna quella del mondo, ma molto rimpicciolita. Il sonoro è inesistente. L'interfaccia è un parser da tastiera, con alcuni comandi da dare (enter, talk, ecc). Il gioco è difficilotto, visto anche il problema del cibo, ma come primo capitolo non c'è male. Dedicato soprattutto agli appassionati, gli altri si dedichino agli episodi successivi.

Ultima II: The revenge of the Enchantress

Il secondo capitolo ci fa fare la conoscenza di Minax (la moglie di Mondain) che, visibilmente alterata per la morte del marito (non

aveva più nessuno che le portasse i pacchi durante lo shopping) decide di invadere Sosaria con la sua simpatica legione di non morti. Naturalmente l'Eroe viene richiamato e deve nuovamente darsi da fare... Questo capitolo occupa invece due dischetti, e ci sono discreti miglioramenti. La grafica è più colorata, l'acqua è animata e il gioco si lascia giocare più volentieri. Il sonoro è ancora un bip-bip e per il resto è uguale al primo. Anche qui, dedicato agli appassionati.

Ultima III: Exodus

Ecco che l'Origin in un impeto di fantasia ci propone un nuovo nemico: Exodus, il figlio di Mondain e Minax. Anche lui incavolato come una biscia per le paghette che non avrebbe più ricevuto, decide di distruggere Sosaria dopo essere emerso dal mare con un'intera isola (Isle of Fire) ed essersi rifatto il corpo come Robocop. Naturalmente chi dovrà salvare capra e cavoli? Pure il terzo capitolo si rifà ai precendenti. Due dischetti di gioco come il predecessore, ma decisi miglioramenti. Si comincia creando un party di quattro persone, la grafica migliora un po', i dungeon sono più curati, finalmente compare la musica. Il migliore della prima trilogia.

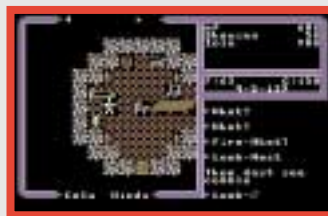
Ultima IV: Quest of The Avatar

In questo capitolo, grazie a Dio, ci viene risparmiata la suocera di Mondain e si ha una trama decisamente diversa. Dopo la distruzione dell'allegra famiglia, la guida illuminata di Lord British permette una ricostruzione delle lande talmente ben fatta che la popolazione cambia il nome del mondo, in suo onore, da Sosaria a Britannia. Il re decide di dedicare ciascuna delle otto città più importanti a una virtù, delineando il mondo in modo preciso.

Non avendo probabilmente meglio da fare, il re decide anche di organizzare una sorta di giochi senza frontiere: chi incarnerà le otto virtù e lo dimostrerà, diventerà l'Eletto. Naturalmente chi poteva aspirare a cotanto titolo? Ma naturalmente l'Eroe, che si sobbarcherà l'onere di dimostrare di essere virtuoso per fregiarsi del titolo di "Avatar". Con questa seconda trilogia si assiste finalmente a dei migliora-

menti sensibili. Ben quattro dischetti di avventura, una trama ricca di colpi di scena, un'introduzione più simpatica. La grafica è sempre stilizzata, ma migliore. Le musiche e gli effetti sono molto godibili. Un passo in avanti nella serie.

Ultima V: Warriors of Destiny

In questo episodio l'Avatar dovrà vedersela con gli Shadowlords, tre entità malvagie, ex-umane

possedute dal potere malvagio delle schegge della pietra di Mondain (BASTA!) (effettivamente... è persin peggio della Sfera dei Quattro Spiriti! NdP), che rapiscono Lord British e corrompono Lord Blacktorne. Anche stavolta l'eroe dovra farsi il suo bel viaggetto dalla terra e farsi un mazzo tanto. L'ultimo capitolo con la "vecchia" interfaccia la migliora in ogni suo punto. Un'introduzione realizzata con il "motore" del gioco racconta l'arrivo dell'avatar mostra già le potenzialità del titolo. Finalmente più animazioni per il protagonista, una grafica più dettagliata e musiche che sfruttano bene il Sid. Una storia interessante invoglia il giocatore a continuare. Ben otto (!) dischetti. Se fatto girare su un C128 il sonoro migliora ulteriormente. Simpatica la creazione del pg, con domande basate sulle virtù. In base alle risposte date il gioco genererà il pg più idoneo alla vostra personalità. Bello, ma si sente il bisogno di novità sostanziali.

Ultima VI: The False Prophet.

L'ultimo capitolo per C64, il migliore del gruppo. Dopo la liberazione di Lord British, il sottosuolo ha cominciato a crollare, e i Gargoyle, leggermente invipereti (provate voi a stare in bagno mentre vi crolla il soffitto in testa) decidono di dare una lezione agli umani. Chiamato l'Avatar (che viene subito attirato in trappola all'inizio del gioco, si comincia bene!), si viene a scoprire che la rimozione del Codex of Ultimate Wisdom (in Ultima V) ha fatto avverare una profezia che porterà all'estinzione dei Gargoyle, a meno di sacrificare l'umano che ha rubato il codex... che farà l'Avatar per salvare tutti? L'Rpg Definitivo. La vera punta di diamante della serie, almeno sul C64. Finalmente Lord British capisce che c'è bisogno di un rinnovamento, e si mette al lavoro sfornando un titolo che surclassa tutti i precedenti, sotto ogni punto di vista. Un fast loader migliora i caricamenti. Una grafica curatissima (finalmente non comanderete piu l'omino stilizzato ma uno sprite animato superbamente) con fondali dettagliatissimi, un mondo enorme. L'interfaccia è molto più gestibile e curata, il party non è più fuso con l'avatar, ma lo segue, la giocabilità è incredibile, la longevità infinita. Paradossalmente occupa meno dischetti: solo sei.
Torna il sistema di creazione del V. Un must, da avere assolutamente...

ULTIME CURIOSITÀ

- Ogni episodio della serie è pieno zeppo di "easter eggs", trucchetti inutili ma simpatici. Guardate qui per un esempio: http://www.eeggs.com/items/29430.html, oppure cercate in Ultima VII l'astronave di Wing Commander!
- La serie è diventata così famosa che addirittura l'Avatar è un Trademark!
- Richard Garriot è così appassionato da vestirsi spesso da Re, ed inoltre nella sua tenuta (una specie di castello) spesso organizza dei veri e propri Live di Ultima, a cui ha partecipato persino un redattore di TGM
- La serie è così curata che in ogni confezione si potevano trovare manualoni ricchi di background e informazioni, mappe, cartine, medaglioni, monete... un buon incentivo a comprare originale!
- La serie a mano a mano è diventata sempre più "pesante": da un solo dischetto si è passati a mega e mega di informazioni. Gli ultimi capitoli al momento della loro uscita scattavano su qualsiasi pc.
- Paradossalmente, a distanza di anni, nessun titolo ha superato la magnificenza del VII capitolo.

THE NEWCOMER

Protovision per C64, disco (ben 7 dischetti!)
Il più imponente gioco di ruolo di sempre per il Commodore 64

MEDAGLIA D'ORO

La grafica di questo gioco è assolutamente spettacolare!

Immaginate un omino tranquillo e pacioso (che chiameremo per semplicità Pinotto), che vive splendidamente in un'ameno appartementino in una città futuristica. Pinotto è felicemente sposato con una moglie premurosa, Ermenegilda. Lei, poverina, aveva pensato che per il compleanno del marito un semplice cappello o una cravatta sarebbero stati regali banali, così aveva deciso di fargli una sorpresa: un bel paio di corna all'ultima moda. Era il trendy del periodo, non c'era uomo che non le avesse. Tutte le sue amiche avevano fatto quel regalo al loro marito e lei non voleva essere da meno.

Perciò aveva contattato un amico di Pinotto, Gianni (quello che gli rubava sempre le merendine all'asilo e gli aveva soffiato il posto in banca, costringendolo ad accettare quel lavoro di pulitore di servizi igienici) e si erano trovati assieme per "collaborare" al regalo sulla barca di lui. Purtroppo non sapevano che Pinotto si stava recando da Gianni per una partita a scopone scientifico. Il nostro eroe, sentiti i rumori della "collaborazione" si avvicina alla finestra e vede tutto. Pur non gradendo molto la cosa (le corna erano troppo grandi, stonavano con la giacca, gli avrebbero dato problemi al bar quando andava a prendersi una birra con gli amici e soprattutto si era rovinato la sorpresa) doveva ricambiare la gentilezza con un dono adeguato. Si guarda in tasca e vi trova un fucile a pompa, quello che si portava sempre dietro in caso incontrasse qualche bambino pacioccoso con le mani sporche di nutella, intento a comprare videogiochi sotto il naso di poveri risparmiatori. Gli viene l'illuminazione... "Regalerò loro dei bei proiettili, sono belli come soprammobili, inoltre mia moglie ha sempre detto che voleva farsi un piercing sul naso.. la aiuterò facendole intanto il buco". Si avvicina e spara.

Sfortunatemante la moglie e l'amico dovevano essere allergici al piombo, fatto sta che muoiono. La polizia non vuole sentire ragioni, arrestano Pinotto (probabilmente lo malmenano pure) e lo trasferiscono in una landa lontana lontana, in una terra sconosciuta, esiliandolo completamente nudo e incosciente. (Il motivo della nudità mi resta ancora ignoto. Capisco portare via armi e cose simili, ma a che scopo portarli via anche le MUTANDE?). Al risveglio Pinotto incontra un vecchietto. Quest'ultimo si rende simpatico dandogli una veste per coprirsi le vergogne e informandolo che quella terra era una sorta di prigione, dominata da un certo Colonel che non vede di buon occhio i nuovi arrivati. Si offre pure di accompagnarlo da un suo amico prete. Pinotto sente puzza di fregatura, ma cosa può fare? Qui comincia l'avventura, e voi naturalmente dovrete aiutare Pinotto (ora che ci penso potevo pure chiamarlo Fantozzi) a scappare dall'orrendo posto in cui è stato esiliato.

Questa è la trama (bè, più o meno) di Newcomer, un nuovo GDR (Gioco di Ruolo) per il nostro amato 8 bit creato dalla Cid (Cinematic Intuitive Dynamix). Un progetto ambiziosissimo, dallo sviluppo lunghissimo (ben dieci anni!) che solo nel 2001 ha trovato il suo compimento. Infatti c'è stata prima una versione standard, che ha richiesto 5 anni di sviluppo, e poi una l'enhanced, in cui il gioco è stato molto migliorato, che ha portato via il resto del tempo. Oggi il gioco è finalmente pronto, e meno male direi! Il gruppo ha deciso di dimostrare a tutti che in 64k di ram si può infilare un Gdr mastodontico degno dei prodotti odierni, e bisogna dire che hanno spremuto il Commodore come un limone. Ma proseguiamo con ordine. Il gioco si apre con una presentazione in stile cinematografico, molto godibile e dalla musica intrigante. Mi ha ricordato le produzioni Cinemaware. Dopo i titoli e i credits, una serie di immagini e animazioni raccontano l'antefatto che ha portato

DOVE POSSO COMPRARLO?

Il gioco è in vendita, ovviamente. Lo potete ordinare sul sito ufficiale della Protovision, la software house germanica che lo distribuisce, al prezzo di 20 dollari o 15 sterline. Il sito che lo vende è "http://www.protovision-online.de/games/newcomer.htm". Il sito della CID è http://www.newcomer.hu/Pages/MainEnglish.htm". Potrete trovarci la Faq, un forum e molte cosette interessanti. Il fatto che sia in vendità è giusto, dopotutto dopo tanti anni un tributo economico se lo meritano questi ragazzi. Ma ora passiamo dritti verso il commento.

Questo grizzly ci sbarra la strada.
E non c'è ranger che possa toglierlo di lì!

l'eroe a essere esiliato in quella terra dimenticata da Dio e a diventare un "newcomer" Molto azzeccato l'uso dei colori. Finita l'introduzione si comincia a giocare e si viene gia posti di fronte a una scelta: seguire il vecchio dal prete o girare da soli? Già qui si comincia a capire come la vicenda possa seguire diverse diramazioni. Siete armati di canotta e pantaloni, oltre che di un po di spiccioli donati dal prete (se ci andate) che farete?

Per chi non lo avesse ancora capito, Newcomer è un classico gioco di ruolo, con un ambientazione cyberpunk. Gli autori ammettono di essersi ispirati a classici come Neuromancer o Wastelands e l'influenza si vede, decisamente. Dopo tanto fantasy, maghi , bardi ecc una ventata di aria fresca.

La visuale è in prima persona, con scrolling a caselle (premendo un tasto direzionale si avanza di una "casella" alla volta, a scatti. Un esempio di tale engine si può trovare in bard's tale o eye of beholder). Nonostante tutto dà un impressione di movimento sufficientemente realistica. La grafica è decisamente massiccia, le texture sono varie e dettagliate, non si notano rallentamenti e ogno mostro è un piccolo capolavoro di design.

Il sonoro è anch'esso d'atmosfera, ed è disponibile in due versioni, old sid e new sid. Musiche molto incisive, effetti sonori nella norma. Il Sid dimostra ancora una volta di essere un signor chip musicale.

L'interfaccia è comandata da tastiera, con le azioni richiamabili tramite shortcuts (L per Look) e così via. Comodo e veloce, una volta fatta un pò di pratica non vi perderete a cercare tasti nel bel mezzo di un combattimento. Il sistema di avanzamento livelli è quello classico a punti esperienza, guadagnabili uccidendo i vari mostri che incontrete, e che potranno essere spesi per acquisire nuove skills utili che vi permetteranno di sparare con pistole, fucili ecc. e eseguire innumerevoli azioni.

Nella vostra impresa non sarete soli ma potrete formarvi un party fino a sei persone (anche se è possibile terminare l'avventura da soli). Con i propri compagni potrete anche parlare, cosa molto simpatica che è purtroppo spesso dimenticata in molti Gdr (tranne Ultima e Baldur's Gate per PC)

I dialoghi sono gestiti tramite dei simpatici fumetti, e si possono scegliere diverse frasi per ogni circostanza (c'è anche un certo humor, Pinotto è decisamente cinico, mi ricorda un pò il Punitore in certe situazioni). Per ogni pg di un certo rilievo c'è una faccia diversa che lo rappresenta (Tutte truci, ma d'altronde mica ci si può aspettare di trovare Pamela Anderson in un posto del genere).

L'avventura è decisamente lunga e ricca di colpi di scena.. tornare a casa non sarà facile nè breve (ci sono varie fini possibili). Fortunatamente presto troverete una bussola e un orologio che vi serviranno di sicuro. Dovrete fare cose di tutti i tipi per sopravvivere, dai travestimenti alle puntate al gioco.

Indispensabile una buona conoscenza dell'inglese, poiché il gioco è interamente in idioma britannico e la quantità di testo è molto elevata. La vedo dura con un dizionario alla mano. La versione recensita è la enhanced revision 1, che occupa 14 facciate (!) di floppy disk. Effettivamente sono un'enormità di dischetti, ma per fortuna i caricamenti non sono estenuanti. C'è bisogno di cambiare dischetto spesso, però (dall'introduzione al gioco vero e proprio tre volte. Pare di fare il dee-jay). Questo non è per cattiva programmazione, ma per la mole di dati che effettivamente il C64 deve gestire, che sono compressi e vengono espansi dinamicamente.

L'emulatore usato per il test è il CCS64. Ho provato anche il Winvice, ma non sono riuscito a farlo girare (ad altri invece gira. misteri dei pc). Naturalmente il gioco può essere installato su dischetti (gli appassionati ci andranno a nozze) e giocato su un vero c64. I dati parlano di oltre 170 npc, 50 aree esplorabili, oltre 760 kb di testo, insomma ce n'è da giocare... preparatevi caffè e biscotti, che la notte sarà vostra amica. Fra l'altro, non è certo il genere di gioco che si finisce in due giorni! Al momento dovrebbe essere uscita la revision 2, che risolve diversi bug. L'aggiornamento per chi ha comprato il gioco è gratis.

Questo gioco è la manna dal cielo per chi cercava un nuovo titolo per C64. Si può dire che rappresenti il canto del cigno di questo computer, visto l'incredibile mole di grafica e sonoro che c'è dietro. Senza contare lo storyline eccellente e la buona programmazione. Del resto gli anni spesi dietro questo titolo si vedono e i ragazzi della CID possono essere fieri del risultato. Unico difetto, gli swap dei dischi stile disk-jockey che mi hanno riportato alla mente i tempi di Monkey 2 per Amiga. Peccato che vista la morte del sistema questo gioco rischi di passare inosservato, ma del resto esistono sempre gli emulatori. Migliore di molti rpg per pc odierni, da avere, assolutamente. Gli unici a cui potrebbe non piacere sono gli amanti del fantasy o quelli dell'azione pura, ma io consiglio di provare a cambiare genere per una volta. Sul sito esiste anche un demo gratis per provare, fateci un pensiero.

Buongiorno, vorrei lasciarle questi depliant inform... BLAM!

PRESENTAZIONE 95%
Introduzione degna di un film, fa venir voglia di proseguire.Occupa una facciata a parte.

GRAFICA 99%
Grafica eccelsa, visti i colori disponibili. Ambienti ricchi di dettagli.

SONORO 97%
Addirittura due versioni diverse delle musiche, decisamente d'atmosfera..

APPETIBILITA' 99%
UN GIOCO NUOVO!! UN GIOCO NUOVO AAAAAAAHHH!!! IL GIDIEEREEEEEEEE

LONGEVITA' 96%
Scelte multiple, diversi finali, mappa estesa - mamma che ora è? le 2 di notte??? -

GLOBALE 98%
MIO!!!

PAROLA CHIAVE "8 BIT"

I migliori siti internet dedicati ai microcomputer più diffusi in Italia: C64, Spectrum, Amstrad e MSX

Su Internet è possibile trovare centinaia e centinaia di siti dedicati ai nostri amati 8 bit, ma quanti di questi sono veramente degni di attenzione? Abbiamo dato un'occhiata un po' a tutti (Ok, non proprio tutti tutti...) e adesso possiamo dirvi quali riteniamo siano i migliori...

È bello vedere così tanta attività on-line dedicata ai nostri cari 8 bit, nonostante le ultime produzioni ufficiali per questi gloriosi micro-computer risalgano oramai al lontano 1993 (o giù di lì). Prima di allora la maggior parte della gente non aveva mai sentito parlare di Internet, non sapeva cosa fosse un sito Web e non aveva mai ricevuto una e-mail: adesso, invece, le cose sono molto cambiate e la Rete è diventata una delle migliori fonti di informazione per il retrogaming. Addirittura, sono presenti così tanti siti che certe volte non si sa proprio a chi rivolgersi: niente paura! Siamo qui per aiutarvi...

COMMODORE 64

Iniziamo con Lemon (**www.lemon64.com**), un ottimo e completo sito dove si possono trovare news, recensioni, informazioni sui migliori emulatori, più di 3000 downloads, una chat-room, un museo, un forum e un ricco archivio di link verso altri siti: assolutamente imperdibile! GameBase (**www.gamebase64.com**), invece, è un ambizioso progetto di catalogazione di tutti ma proprio tutti i videogiochi usciti per il glorioso 64, con in più la possibilità di scaricare le relative rom: anche questo un "must". Altri due siti nei quali si possono

trovare valanghe di giochi sono quelli di Martin Pugh (**http://arnold.c64.org/index/c64index.htm**) e Matt Allen (**http://www.geocities.com/mayhemnaboo/**): quest'ultimo dispone inoltre di circa 250 immagini di cartridges, con relative scansioni. Una volta che avete scaricato i giochi, sicuramente vi sarà utile un sito come Project 64 (**http://project64.c64.org/index.htm**), il quale dispone di tantissimi manuali originali (587, al momento di scrivere) dai quali attingere informazioni su trama, comandi di gioco, autori, ecc. Starcom (**http://sta.c64.org/**), invece, presenta una sezione nella quale viene spiegato come trasferire i programmi dai floppy per C64 al PC: interessante, almeno per i più smanettoni... E passiamo alla musica. HVSC (High Voltage SID Collection, **www.hvsc.c64.org**) è principalmente un progetto di catalogazione (con possibilità di download) di tutte le musiche uscite per il C64, naturalmente in formato SID: 10000 vi bastano, per iniziare? Se invece siete alla ricerca di splendidi remix di vecchie glorie, in formato mp3 o addirittura incisi su CD, allora C64 Audio (**www.c64audio.com**) è sicuramente il sito che fa per voi: ottima tra l'altro la possibilità di ascoltare gli mp3 "on the fly", cioè senza doverli prima scaricare completamente sul proprio Hard Disk. Idem per quanto riguarda KWED (**http://remix.kwed.org/**): fate un saltino anche qui, se siete appassionati di remix e soprattutto di musica elettronica.

Continuiamo la nostra carrellata con un paio di gloriose riviste (inglesi) dedicate al Commodore 64, trasferitesi di recente sulla Grande Rete: Commodore Format (**www.commodoreformat.co.uk**) presenta News, interviste, un forum e soprattutto un database di tutti i giochi recensiti, insieme alle scansioni dei vecchi numeri della rivista in formato cartaceo: davvero un ottimo lavoro. Anche la nostra sorellina Zzap!64 ha un proprio sito (**www.zzap64.co.uk**) nel quale, oltre a trovare di tanto in tanto qualche nuovo numero della rivista (eh eh eh!), si possono leggere tutti gli editoriali, osservare le scansioni della gran parte dei vecchi numeri, consultare il database "personale" e anche scaricare qualche gioco-demo.

Per finire, se siete a caccia di News aggiornate sugli ultimi giochi in via di sviluppo, fate un salto sul sito di Frank Gasking (**www.fgasking.freeserve.co.uk/c64new.htm**) dove potrete constatare come la comunità del C64 sia più che mai in fermento.

Dimenticavo: se proprio non sapete a quale di questi siti rivolgervi, o se addirittura non vi dovessero bastare (insaziabili!), fate un saltino su Cocos (COmmodore COmputer Sitelist, **www.c64.cc**) dove è presente un elenco aggiornato di tutti i siti Internet dedicati al Sessantaquattro: 557, al momento di scrivere...e non dite che non vi bastano!

SPECTRUM

Anche per il mitico Speccy, antico e glorioso rivale del C64 sin dai primi anni 80, non mancano gli spazi interessanti sulla grande Rete. Iniziamo naturalmente con World of Spectrum (**www.worldofspectrum.org**), il più grande archivio mondiale di software per il fantasmino di Sir Clive

Sinclair, supportato dalla stessa Sinclair Research Ltd.: migliaia e migliaia di giochi e utilities liberamente scaricabili, tutti i migliori emulatori, informazioni sul mondo Spectrum e in più un forum aggiornato e sempre in fermento. Imperdibile.
Altro grande archivio di giochi, questa volta in formato TZX, lo trovate su: **www.tz-vault.retrogames.com**. Se invece siete alla ricerca di un buon database con i mitici "Screens" (le schermate di caricamento) allora fate un salto su: **www.zxscreens.i12.com/zxscreens/** dove troverete pane per i vostri denti. Il sito di Anestis (**www.worldofspectrum.org/anestis**) ospita invece il Greek Spectrum Club, informazioni sul nuovo metodo di visualizzazione "Multitech" (che consente di abbattere il limite del colour clash, almeno nelle schermate statiche) e una pagina dedicata a una delle conversioni più "toste" attualmente in via di sviluppo: Sonic ZX! Per finire, se cercate qualsiasi genere di hardware per il fantasmino non potete non visitare il sito della Sintech (**www.sintech-shop.de/home/default.htm**), il quale tra le altre cose presenta tutta la gamma Spectrum (dal 48k al +3), nuove tastiere in gomma prodotte nel 2001, un adattatore per utilizzare le classiche tastiere del PC e il nuovissimo floppy drive da 3,5 pollici "MB02+", il quale oltre a disporre di un DOS proprietario che permette di usare i dischi come se fossero semplici nastri magnetici include un'interfaccia Kempston, una porta parallela e un chip DMA Built-in in grado di velocizzare i giochi del 50%...notevole, non c'è che dire!

AMSTRAD

Continuiamo con il CPC 464, il quale ha rappresentato per molti un'ottima alternativa ai "soliti" C64 e Speccy (dai quali oltretutto non si discostava più di tanto per specifiche tecniche). Amstrad CPC Games Resource (**http://tacgr.emuunlim.com/**) è di sicuro uno dei siti di riferimento: contiene infatti recensioni, interviste, musiche "rippate", magazine e, naturalmente, tantissimi giochi liberamente scaricabili. Sono disponibili per il download anche molti emulatori, gran parte di quelli esistenti per il CPC. Altro bel sito è Amstrad.DK (**www.amstrad.dk/**), con parecchi giochi disponibili per il download oltre a riviste, rom di sistema, emulatori ("solo" WinAPE e CaPriCe32) e, udite udite, una bella carrellata di demo. Chiudiamo con un sito nostrano nel quale potete trovare tutti ma proprio tutti gli emulatori per il CPC, anche per sistemi Linux e Mac: stiamo parlando naturalmente di Emuita (**www.emuita.it/emu.php?cat=Amstrad**), preziosissimo punto di riferimento per tutto ciò che ruota intorno all'emulazione, in Italia e non solo.

MSX

Passiamo al glorioso MSX, il quale ha saputo conquistare parecchie persone anche qui da noi e continua ad avere un ottimo seguito, grazie anche alle macchine più recenti (e potenti) come l'MSX2. Prima di tutto, gli emulatori sono disponibili sul "solito" Emuita (**www.emuita.it/emu.php?cat=MSX**), mentre se vi state chiedendo cosa fosse di preciso l'MSX e cosa potesse fare date un'occhiata alle splendide FAQ realizzate da Red Devil e Manuel Bilderbeek: The Ultimate MSX FAQ (**www.faq.msxnet.org/**). Altro sito di riferimento è sicuramente l'MSX Resource Center (**www.msx.org**) dove potete trovare News, canzoni in formato midi, un

forum e alcuni reportage da eventi MSX. Interessante anche Generation MSX (**www.generation-msx.nl**), il quale contiene News aggiornate, informazioni su eventi legati alla storica macchina e un forum. Se invece cercate solamente tanti (ma non tantissimi) bei giochi da scaricare, MSX World (www.msxworld.com/) è il sito che fa per voi. Date infine un'occhiata ad AaMSX.org (**www.aamsx.org/ads.php?lang=en**) se volete toccare con mano la forza della comunità MSX nel mondo: la sezione eventi è sicuramente la più completa ed interessante che mi sia capitato di leggere, tra tutte quelle riguardanti questo storico microcomputer.
Bene, per concludere vi ricordiamo che il cerchio non si chiude certamente qui: non pretendiamo infatti di aver tracciato un quadro completo della situazione (per quello ci vorrebbero come minimo un centinaio di numeri di Zzap!) ma speriamo di avervi dato almeno le "basi" da cui partire per la Vostra ricerca. Tanti siti, anche di ottima fattura, sono rimasti inevitabilmente fuori, per cui se volete approfondire non vi resta che utilizzare un qualsiasi motore di ricerca oppure seguire i link presenti nei siti sopra-citati. Buona caccia!

Simone "BoZ" Zannotti

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR...

Chi ha mai detto che la produzione di giochi per i computer a otto

bit si è arenata per sempre? La perseveranza degli appassionati è davvero encomiabile, e così ci troviamo a parlare ancora oggi di titoli che "usciranno". Come e quando non si sa, tutto dipende dalla costanza dei loro programmatori. In ogni caso, il primo titolo di cui vi parliamo è opera di una donna, la simpatica **Mermaid**, che ha pure un'home page all'indirizzo **http://mermaid.c64scene.org**. Il suo gioco si chiama **Abrakadabra**, e vi

mette nei panni di una strega al volante della propria... scopa volante. Una demo è scaricabile dal sito.
Il secondo titolo (foto qui in alto) è invece uno shoot-em up (l'avreste mai detto?) dall'apocalittico nomignuolo **Armageddon**. Fortuna vuole che non dovremo atterrare su un asterodie con una squadra di ebeti e Bruce Willis al seguito, ma in compenso dovremo affrontare la solita ridda di nemici composta da navicelle aliene e mostrazzi vari. Armageddon è sviluppato dai **Creators**, e il gioco sarà pubblicato - non appena verrà finito chissà quando - dalla **Protovision**.
Ed è sempre dalla medesima software house che ci giungono anche le notizie dei giochi successivi. Il prossimo è **Botz**, di cui non si sa assolutamente niente. In compenso, la schermata dei

titoli sembrerebbe promettere piuttosto bene...
Altro titolo da tenere d'occhio è **Blocks**, ennesimo puzzle game per il Commodore 64.

Quando **Fields of Hades** vi avrà stufato, sapete già cosa vi aspetta... Nella foto a destra, invece, vedete lo schermo principale di **Monsters**, un nuovo gioco alla **Pac Man**, che però promette uno schema di gioco leggermente più vario (e ci mancherebbe anche altro! Pac Man nel 2002!!!). Anche questo, se verrà completato, andrà a fare parte della scuderia Protovision.
Cambiamo adesso radicalmente genere e parliamo di shoot 'em up in prima persona: chi avesse sempre sentito la mancanza di un gioco alla **DooM** per il Commodore 64, può provare a scaricare il .prg di questo "bellissimo" **MooD** in fase di sviluppo, e rattristarsi in allegria...

E LO SPECTRUM?

Tranquilli, non ci siamo di certo dimenticati del fantasmino di casa Sinclair. Anzi - ringraziate BoZ e BDB - vi forniamo in esclusiva assoluta (oddio, ormai le hanno pubblicate davvero tutti...) due adorabili screenshot di DooM e Mortal Kombat, due giochi annunciati per lo spectrum qualche secolo fa, ma che poi alla fine non si sono più visti. Allora, vogliamo deciderci a completarli o no? Altrimenti, nel prossimo numero di Zzap!, che cosa ci mettiamo per lo ZX?

L'indirizzo di Zzap! è
zzaposta@bovabyte.com

Trovo molto difficile trasformare in parole e frasi le emozioni che sto provando in questo momento... Ho già cancellato e riscritto tutto un buon paio di volte, e nemmeno ora mi sento soddisfatto... Ma trovo davvero difficile analizzare e fissare sulla carta il turbinio di emozioni che sto provando: emozioni dimenticate che neppure più ritenevo di poter provare. Per cosa direte voi? Per Zzap!, forse l'unico amore editoriale di tutta la mia carriera giornalistica (neppure troppo brillante: non sono mai riuscito a uniformarmi alle politiche "dialettiche" redazionali, requisito quasi essenziale per l'escalation, ma per me è stato molto meglio così).

E' vero, poi è venuto tutto il resto, ma non credo che mai alcuna rivista potrà donarmi le stesse sensazioni. Quello che sto cercando di dire è che Zzap!, a differenza di altre pubblicazioni del settore, è sempre stato molto più di una rivista di videogiochi: era molto simile ad uno stile di vita, riusciva ad emanare una sorta di religiosità; la mia ironia, la mia criticità, anche il mio essere bastardo con chi se lo merita (nel senso di prodotti scadenti, in questo caso), lo scrivere in stile "maglio d'acciaio in guanto di velluto", beh, tutto questo me lo ha insegnato Zzap! Io sono cresciuto con lui.

E mi ha fatto conoscere anche persone eccezionali, come ad esempio Bonaventura Di Bello, ma anche i fratelli Baldaccini, Marco Auletta, Giancarlo Albertinazzi... Persone con cui coltivo (a parte qualcuno, che mi sembra un po' misantropo, ultimamente) un rapporto profondo tuttora. No, Paolo Besser non l'ho messo nell'elenco, ma questo semplicemente perché già ci conoscevamo quando iniziammo a scrivere... Anzi, forse se non ci fossimo conosciuti, non ci avremmo mai scritto, su Zzap!.

Ho iniziato ad amare Zzap! da lettore, ho continuato a farlo quando sono diventato un redattore, mettendoci tutto il mio impegno. E ho imparato che non tutti i sogni sono impossibili: volere è molto spesso potere (purtroppo non sempre).

Ebbene, ormai mi sto avvicinando ai 29 anni, quindi circa 15 anni sono trascorsi dal mio primo incontro con la rivista... Tra un esame universitario e un lavoro e viceversa il tempo è passato... Siamo tutti cresciuti, è evidente, non credo ci sarà mai più una generazione informatica come la nostra, quella dei primi bambocci incuriositi da quelle grigie scatole di plastica, molto limitate se paragonate alle "scatole" di adesso, ma in grado di farci sognare come mai più nulla è riuscito a fare. E non parlo solo di me, parlo anche di voi, ex lettori e pressappoco miei coetanei. Ricordo con affetto le vostre lettere, così profonde, così toccanti, spesso facete, ma sempre e comunque sentite con passione. La stessa passione che Paolo, BDB, io e tutti gli altri redattori condividevamo. Se ne avessi il tempo potrei andare avanti all'infinito, o forse potrei cancellare quanto scritto per cercare di riscriverlo in modo migliore, ma forse è meglio permettere alle sensazioni di dominarmi, e lasciare tutto così come è, vero, sincero, non filtrato (tanto a quello ci penso io... NdP).

Non so se questa sarà l'ultima volta che Zzap! attraverserà il nostro cammino... In fondo lo abbiamo visto morire come rivista, risorgere come inserto, morire come inserto, rinascere come rivista on-line, morire come rivista on-line, rinascere, forse per l'ultima volta, una tantum, come ultimo numero della rivista cartacea originale in formato elettronico... Sarà davvero un addio? Beh, io spero, come credo anche voi, che così non sia (fornirei un'altra interpretazione: noialtri siamo come l'erba cattiva... NdP).

Buona Zzapposta a tutti. Una persona che non ha mai smesso di credere nei sogni, il vostro

Davide Corrado.

UNA LETTERA PESCATA CON LA MACCHINA DEL TEMPO?

Cara Redazione di Zzap!, Sono un vostro assiduo lettore fin dal numero 2, (il primo l'ho comprato ma non l'ho mai letto) (e come mai? NdD). Vengo con questa mia a dirvi, anzi a sfogare con voi la mia tristezza per l'avvento dei 16 bit (!! NdD). Che fine farà l'amato Commodore 64? Che ne sarà della mia e nostra giovinezza? Ma come, 10 anni di discorsi, di belle parole, di promesse e di sogni e poi? Un fuggi fuggi, come quando piove a fine Agosto sulla spiaggia prima affollata. Poi nessuno torna più... Scusate la mia tristezza, ma non credo di aver voglia di ricominciare nuovamente l'avventura con... cos'è l'Amiga? E quella rivista? Ah, The Games Machine (quanto la odio!), tutta patinata come a dire "fatece largo". E quanto entusiasmo! Alla faccia nostra... È rimasta l'ultima copia di Zzap! sullo scaffale, che faccio la compro qui? Se la compro qui però poi non rimarrà più niente del passato... Sempre vostro,
Mikhahel

Sinceramente sono perplesso... questa che cosa vorrebbe essere? Una missiva che volevi scrivere più di un decennio fa e che poi ti sei dimenticato di spedire? I 16 bit sono arrivati e se ne sono andati, cedendo il passo ai 32 bit, quindi ai 64 bit. I processori di oggi sono più o meno tutti a 64 bit, anche se la quasi totalità dei sistemi operativi continuano a girare a 32 bit (in ambito casalingo). Evidentemente i bit non sono più così importanti, per lo meno a livello di CPU. In ogni caso voglio approfittare per aprire una piccola (forse un po' polemica) parentesi: recentemente ho riscoperto le gioie dell'Amiga (che ho purtroppo venduto parecchi anni fa nel tentativo, riuscito, di racimolare pecunia per il mio primo PC) grazie all'emulatore UAE (rigorosamente sotto Linux); questo mi ha permesso di rigiocare senza problemi alle vecchie glorie... E da qui una sorpresa: ricordo ancora che ai tempi dell'amato CBM 64 guardavo, con un po' di invida, le versioni Atari ST/Amiga (più o meno uguali, a parte il sonoro, meglio nel secondo caso), più definite, più colorate... Mi sembravano molto più belle... Ebbene, con l'occhio critico di oggi, giocando alla versione C64 e Amiga dello stesso titolo, molto spesso ho trovato molto più divertente quella per il piccolo Commodore... Con questo non voglio di certo sostenere che Amiga sia stato una macchina da gioco peggiore, ma che molti titoli, seppur disponibili sia in versione 8 che 16 bit, mi sono rimasti nel cuore nella loro incarnazione sessantaquattriana. Di che titoli parlo? Beh, per esempio di The Great Giana Sisters (clonazzo spudorato di Super Mario Bros), ma anche di Microprose Soccer... E credetemi, ancora ci gioco, soprattutto al secondo (probabilmente l'unico titolo calcistico che mi è piaciuto nella storia dei videogiochi: io il calcio lo ho sempre odiato!) (tra l'altro su Amiga era davvero una fetecchia... NdP).

POSTA

ARMALYTE? CHE SCHIFO, DIAMOLO ALLE CAPRE!

AAAAAAAAAH!! Che vedono le mie tonsille? E' proprio LUI, sììì, è ZZAP!! Zzap!, si può sapere che fine hai fatto? Ho visto che vuoi uscire ancora una volta... BEH, SAREBBE ORA! Ho picchiato più volte l'edicolante, ma adesso stavo proprio per rassegnarmi... quel MOSTRO continua a ripetermi frasi insensate, dice che Zzap! non esiste più (SEEEEEEEEEEEE!), mi fa: "Pijate 'sto consol-mania, e consolati, và, o prova tgm." Io l'ho anche comprata, questa TGM! Ma non ci sono le faccine dei redattori! Cosa sono tutti questi colori nei giochi, è uno scherzo? Ma che schifo! Manca anche il Mago! E poi a me non interessano queste consolle giapponesi, ho l'espansione per il C16, come tutti, qui in città! L'unica cosa decente è il gioco in omaggio (ma perché il floppy è così tondeggiante? A volte riflette, anche... a cosa penserà? [Ha ha ha NdD] Intanto, io non sono riuscito a giocare! Grrr... Sapete che faccio? Per ora lo piazzo sull'albero di Natale, poi si vedrà!) (beh, o sei prematuro o sei in ritardo: siamo in periodo pasquale: nascondilo in un uovo! NdD) Insomma, Zzap!, quando ti decidi a metterlo anche tu? Dopotutto è sempre un gioco gratis, no? Allora, il mese prossimo, gradirei il grande gioco Cittadin (ma per piacere senza l'agenda di quel programmatore tutto sudato, che gli cade sempre la cioccolata calda sulla tastiera! Grazie.) Tra due mesi, invece, non preoccuparti, dammi pure questo Heavi Mental: Richard Gear 2: Solid Faq (magari su cassetta), che se ne parla un gran bene, oppure un cono gelato. E fra sei mesi? Cosa ci sarà? Oddio, non resisto! Muoio dalla curiosità... Vi prego, DITEMI CHE GIOCO CI SARÀ CON ZZAP! TRA SEI MESI, O FACCIO UNA FOLLIA!! (Vengo in redazione e vi depilo i viandanti, minimo...) E poi, quando esce il famoso gioco Dum per il mio computer? Sarà solo su cartuccia? E dragons lei? (Me ne parlò un'amica, ma ora è nonna al bar.) E' come al cinema? È come nella realtà? Si ha come quella sensazione interna di squartare l'avversario? Dannazione, Zzap!, ma perché non pubblichi i listoni dei lettori? Io t'ho mandato un listato meraviglioso di 190 pagine, per far apparire la scritta "Zzap!" in cima allo schermo, e c'è anche l'elenco dei giochi che vorrei in regalo, ma non è stato ancora pubblicato! Che aspetti a farlo? Datti una mossa, Zzap! Non è possibile assegnare tutto questo spazio al C16 e al Plus 4, che sono computer ormai obsoleti! Aumenta il numero di pagine dedicate al Vic 20! Non ti sei ancora accorto che è decisamente più avanti? Zzap!, certe volte non mi sembri tanto furbo... Come fai poi a parlar male di giochi MERAVIGLIOSI, che sono la gloria e il VANTO del nostro computer, come Lì Enfild, Topp Golf, Oca Gina ed Ercules, dal quale non riesco a staccarmi, neanche mentre la mia fidanzata mi tira giù a martellate, si trasforma in pitbultank, o se la spassa a 2mm di distanza con parecchi giovani? Per non parlare di Word Cùp Carnival (Messico 86), un gioco per professionisti, dove i compagni di squadra si dannano l'anima per darti una mano (ti costruiscono degli assist che neanche Inzaghi a Del Piero...) Certo, a volte sembrano fermi come monumenti, ma in realtà è perché loro sono già pronti, DENTRO! Poi, non è affatto vero, come ha scritto quel ciccione di Duspis (lo so che dietro quella faccina c'è lui, ma quale "G. Penn" d'Egitto!), che gli sprite tremano perché i programmatori vanno ancora all'asilo... Zzap!, non capisci nulla! È semplicemente un po' d'insicurezza, che può capitare a tutti, soprattutto data la situazione internazionale, no? E poi, com'è suggestivo questo giuoco: osservare una tremula porta (con i suoi tremuli pali), adagiata su un campo fiorito e tremulo, incastonato in un tremulo stadio, con le sue tremule scimmie casuali, ricamate sugli spalti, anch'essi tremuli... Tutti insieme a tremare e scatticchiare all'unisono, in un cuor solo! Ah, che momenti bucolici, che poesia! (mi sono commosso, tremo ancor!) Adesso non te ne uscire che sono stati gli Zzap! inglesi e che tu non ne sai nulla! Come si fa a dare 3% a Robobolt, un GIOCONE APPAGANTE, quando perfino quella caccolazza vagante di Armalyt ha preso 97%? (Io ho sempre detto e lo ripeto: Armalyte a me ha sempre stimolato qualcosa, e non era la diuresi! NdD) Ma come, dov'è la sensazione di far male all'avversario? Ma che gioco è mai questo? Non è concesso nemmeno sfidarsi via internet! (Oooh! squallore...) E i crosse, come si fanno? Ho provato con la spranga spaziatrice, ma niente! E tu che gli hai regalato pure la medaglia, suvvia! Zzap!, devo dirtelo, stavolta mi hai proprio deluso! Però, se torni puntuale in edicola, con il tuo carico di pubalgia, l'allegria e i giochi in omaggio, ti perdono pure questo, ciao!

Andrew B. Spencer

Ho delle notizie per te:
Zzap! non torna in edicola, ma apparirà, anzi è già apparso, in versione Acrobat per la gioia di tutti quelli che vorranno scaricarselo. Sembra per una sola volta, ma non nego che mi piacerebbe rifarlo! (adesso lasciaci riposare dalle fatiche di questo numero, poi si vedrà... NdP). Non includeremo mai dei titoli all'interno della rivista: è impossibile fisicamente e pure inutile... Tutti i giochi possibili e immaginabili per Commodore 64 e Spectrum sono liberamente scaricabili.
Armalyte, l'ho già detto, mi è sempre parso un buon lavoro a livello di programmazione ma un gioco davvero povero di divertimento...
Il calcio da te descritto, con il pubblico che sembrava degli occhi che si muovevano a destra e sinistra quando esultava, invece era pure abbastanza divertente (niente in confronto a Microprose Soccer, ovviamente)... Io ce l'avevo su cartuccia, e ci giocavo le prime volte con un televisore in bianco e nero!

CUORI A 8 BIT CHE BATTONO ANCORA!

Indimenticata e riesumata redazione di Zzap!, in questi giorni sembra proprio che la nostalgia sia il sentimento che mi attanaglia sempre più, e mi ritrovo ancora a leggere i vecchi numeri cartacei di Zzap! come quando avevo 14 anni... Sarà una coincidenza, ma il mio cuore ha ripreso a battere ad otto bit da qualche mese, sarà la voglia di non crescere o proprio la mia maturità che mi impedisce di dimenticare quelle vecchie emozioni. La nuova Zzap!-mania

sta imperversando dappertutto: vedo nuovi fanatici che vanno a caccia di vetusti C64, Spectrum ed Amstrad CPC (ehm... anche io sono tra questi), vedo siti web spuntare come funghi in memoria degli anni '80 e '90, e vedo perfino chi elabora nuovi hardware per potenziare il loro vecchio macinino ad 1 Mhz... . ma allora non è morto! Allora ho fatto bene a resistere agli attacchi di mia madre che regolarmente cerca di buttare nella spazzatura il mio adorato compagno di giochi! Forza redazione, portaci ancora tutti una volta a sognare e a giocare come un tempo, e questa volta (lo credo sinceramente) gli 8-bit stanno davvero per mostrare la loro potenza nascosta. Sempre fedelissimo,

Luca Antignano, Sassari

Anche il mio cuore a 8 bit sta battendo all'impazzata... pensa addirittura che da 4 o 5 mesi ho rispolverato il mio amato, adorato C128 e annessi e connessi (Monitor PAL, disk drive, joystick, cartuccia warezzosa eccetera) e lo ho sistemato in una stanza a parte di casa mia, pronto per essere riutilizzato al volo quando me ne viene voglia! E sinceramente, anche se mi sembra una cosa decisamente folle, mi ha solleticato anche l'idea di mettermi a potenziare il Commodore 64 da poco acquistato in una fiera dell'antiquariato per truccarlo come i nostri coetanei facevano con il loro Fifty... Chissà, magari cederò alla tentazione...

RICORDARE AIUTA AD ANDARE AVANTI

Pomeriggio primaverile anticipato, boudleriana aria domenicale, noia di una pausa immeritata: mi collego, controllo la posta, mi guardo in giro... E cosa scopro? Che Zzap! tornerà! Per una sola ed unica volta, è vero, ma sarà realmente fra le mie mani, potrò nuovamente leggerlo, tastandone la carta, magari facendo attenzione a non rovinarne la copertina, come sempre mi succedeva (d'altronde, questa sarà l'ultima volta) (beh, per fare questo dovrai stampartelo, e graffettarlo nella stessa, orribile, maniera! NdD). La memoria non può che sfuggirmi, i pensieri un po' si fanno malinconici e comincio a divagare: è vero, scriverlo e leggerlo sarà un'operazione da nostalgici, è inutile nasconderlo o negarlo... ma in fondo, che male c'è? Chi l'ha detto che sia sbagliato? La memoria è fondamentale per una nazione, figuriamoci per un individuo... Guardarsi indietro è cosa non solo inevitabile, ma pure giusta, perché ci permette di valutare meglio il presente, di ponderare il futuro. Ed essere nostalgici è inevitabile, ed anche giusto, perché liberatorio, piacevole: ci rende più sensibili, ci fa comprendere meglio gli altri, soprattutto chi è generazionalmente diverso; e ci permette di prendere una certa distanza dalla realtà, cosa spesso utile a chi non vuole farsi schiacciare dalla quotidianità (ricordare per dimenticare... lo so, è un po' contraddittorio...). Io ho iniziato a giocare col computer prima ancora di imparare a leggere e scrivere, quando avevo 5 anni ed impazzivo per International Karate (a chi lo dici... NdD). Poi - per fortuna - sono andato a scuola, ho imparato a leggere, e qualche tempo dopo ho incontrato Zzap!: scoperto per via della soluzione di The Last Ninja 2, poi sempre più apprezzato, infine regolarmente acquistato. Così come TGM, poco più tardi, anche se non possedevo un 16 bit: ero piccolo, avevo tempo da perdere, leggevo come un razzo e divoravo di tutto. Al tempo giocavo spesso insieme a Mattia, amico di vecchia data, compagno d'asilo, la prima persona conosciuta in vita mia, a parte i parenti. Ai genitori di Mattia era bastato l'Intellevision, e così lui era sempre in casa mia: ricordo i joystick distrutti in coppia grazie a Combat School, un fantasma ciascuno a Ghostbusters (quando a fare i giochi erano piccoli geni più simili ad alchimisti che a programmatori...), i lunghi doppi a Forgotten World, e molte altre cose che in questo momento non mi sovvengono, ma che probabilmente stanno lì, ricoperte da migliaia di altri ricordi via via più recenti. Zzap! & Co. erano allora una lettura obbligata, appassionata, quasi idealizzata, tanto che chi ci scriveva era considerato, da Mattia e me, alla stregua di un amico prodigo di consigli, ma anche un invidiabile privilegiato (essere pagati - benché poco - per giocare... ricordo che a 15 anni provai a spedire a Marco Auletta una mia recensione di Another World per Mac, ma non ne venne fuori nulla... e ricordo anche un agguerrito Auletta al SIM di Milano, qualche tempo dopo, fare interminabili stragi di ragazzini a Street Fighter 2... ma questa è un'altra storia...). Poi il C64 è andato in pensione, più tardi lo stesso Zzap!, altre cose sono successe, gli anni sono passati, i sogni si son fatti ricordi. Ora ho 23 anni: non sono impazzito (almeno spero), non sono schizofrenico, come tutti ho sicuramente qualche problema, ma nulla di preoccupante. È vero, ci vedo pochissimo e quando mi tolgo gli occhiali il mondo non cambia, semplicemente sparisce... però Mattia ha avuto 11 decimi di vista almeno fino ai 18 anni, e quindi forse i videogiochi non fanno così male come qualcuno diceva... anzi, per me sono un bel ricordo, perché legati alla mia infanzia, alla mia crescita, ad anni finiti e passati, a "mondi dimenticati", a persone scomparse. Ora Mattia - se ne è andato da quasi un anno: l'ha ucciso un sorpasso sbagliato con la moto - mi manca tanto, e non ditemi che dovrei dimenticare, perché tanto non ci credo. Anzi, ben venga la nostalgia se ciò potrà permettermi di ravvivare la memoria. Ora so che Zzap! tornerà, almeno lui, almeno per una volta. Bentornato!

Marco G.

Questa è la prima missiva che ho letto, anche se ho subito deciso di collocarla in fondo... Inutile dire che mi ha toccato profondamente, mi ha quasi fatto venire le lacrime agli occhi, anche se io, Mattia, non lo ho mai conosciuto... E' che capisco e condivido tutte le sensazioni, tutte le sfumature da te descritte tanto bene... Quella dolce amarezza che si prova quando qualcosa, o qualcuno, ci ha abbandonato per non tornare più. A volte è anche piacevole lasciarsi andare a questi ricordi, seppure tristi, carpirne il calore. E andare avanti per la nostra strada, attaccarsi saldamente alle nostre convinzioni, ai nostri ideali, ai nostri obiettivi e andare avanti. Sempre e comunque. Con tutte le nostre forze. Vivere non è sempre indolore, anzi, molto spesso è il contrario, ma penso che sia comunque una cosa bellissima. Voi che ne pensate?